CG iCupid
3DCG idol & creators magazine
シージー アイキューピッド
iCupid
究極の3DCGアイドル
マガジン創刊第3号
iCupid 12月号増刊
price 1200yen
vol.03 Dec.2000
Win & Mac対応
Special CD-ROM
□ SpecialScreenSaver 「テライユキ」
□ Digest Movie >>
「テライユキ:CM/CMメイキングビデオ」
「ストウトモコ:A SUBWAY」
「加納美桜:STAR BOWS」 etc.
□ Digital Gravure >>
「美亜」「Hitomi」「檸檬藍凪(レモンアイナ)」 etc.
□ 体験版「Shade Professional R4」
プロバイダスターターキット 他多数収録
□ Ken-ichi Kutsugi / Frog Entertainment テライユキ
□ Blue Moon Studio 飛飛(フェイフェイ)
□ special-gravure Michito Nishino Hitomi
□ special talk battle 笹原和也(笹原組) VS 渡辺伸次(D3D)
□ creator's style YAMAG·羽田宗春·STONE·小島和繁
□ 完全マスター3DCG講座 Vol.2 樋口誠·中嶋裕之
□ 3DCG界の最強部隊·笹原組の「現在·過去·未来」etc.
□ column & essay
「Beauty of Animation」
「3DCG美少女アイドル虎の穴」
「ゲーム美少女キャラの構造分析」
「Virtual Idol in PC World」etc.
■ 巻頭特集 YT2001⇌2017
■ Virtual Beauty's on T.V.
「超V.I.P」「D's Garage 21」
■ collaborate-gravure
Kiyonobu Kitada スドウトモコ
Kazushige Kojima 加納美桜
Yasunori Aira 檸檬藍凪(レモンアイナ)
Mishiatsu RAFU

Microsoft®

その時、パイロットたちは
「ゼロ」に無限の可能性を夢みていた。

まる子のもってけプラボー大作戦、展開中　2000.11.10→2001.1.15
オリジナルちびまる子ちゃんグッズプレゼント!
詳しくはこちらへ → www.microsoft.com/japan/users/
12月は、注目ゲームの大特集!
©さくらプロダクション

セブンドリーム・ドットコム ジョイント プロモーション
dream.com 買いたいときに買いタイム! キャンペーン実施中
いま、ネットで予約すれば、セブンイレブン全店で受け取り可能!
詳しくは www.7dream.com

ゼロ戦の操縦桿を握るときが、ついに来た。

Microsoft® マイクロソフト コンバット フライト シミュレータ 2 WW II 太平洋戦線シリーズ

Combat Flight Simulator 2
WW II Pacific Theater

www.microsoft.com/japan/games/

12月1日発売

本製品は、Windows® 95、Windows 98、Windows 2000、Windows Me 対応です。
●Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
●その他、記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。
●マイクロソフト製品に関する違法行為等にお気づきの際は、マイクロソフト「違法コピー対策担当窓口」（電話：03-5454-7985）までご連絡ください。

マイクロソフト株式会社
パーソナルシステム事業部

Primal Image
FOR PRINTER

©ATLUS / D's Garage 21 2000©くつぎけんいち/フロッグエンターテイメント/ Iceman / koji
テライユキはPS2用ソフト「Primal Image FOR PRINTER」のメインキャラクターです

※このハガキはサンプルです。

POST CARD

Primal Image
FOR PRINTER

CONTENTS

CG i Cupid
3DCG idol & creators magazine
シージー アイキュービッド i Cupid
i Cupid12月号増刊
CG i Cupid vol.03

GRAVURE
004 YT2001⇄2017 テライユキ／Ken-ichi Kutsugi／Frog Entertainment
くつぎけんいち&永田豊志が語る「テライユキ」 現実(いま)、そして未来
024 飛飛(フェイフェイ)／Blue Moon Studio
Fei-Fei Break 写真集発売直前 最新グラビア・プライベートインタビュー
108 Hitomi／Michito Nishino
Story of us Hitomi Special Gravure

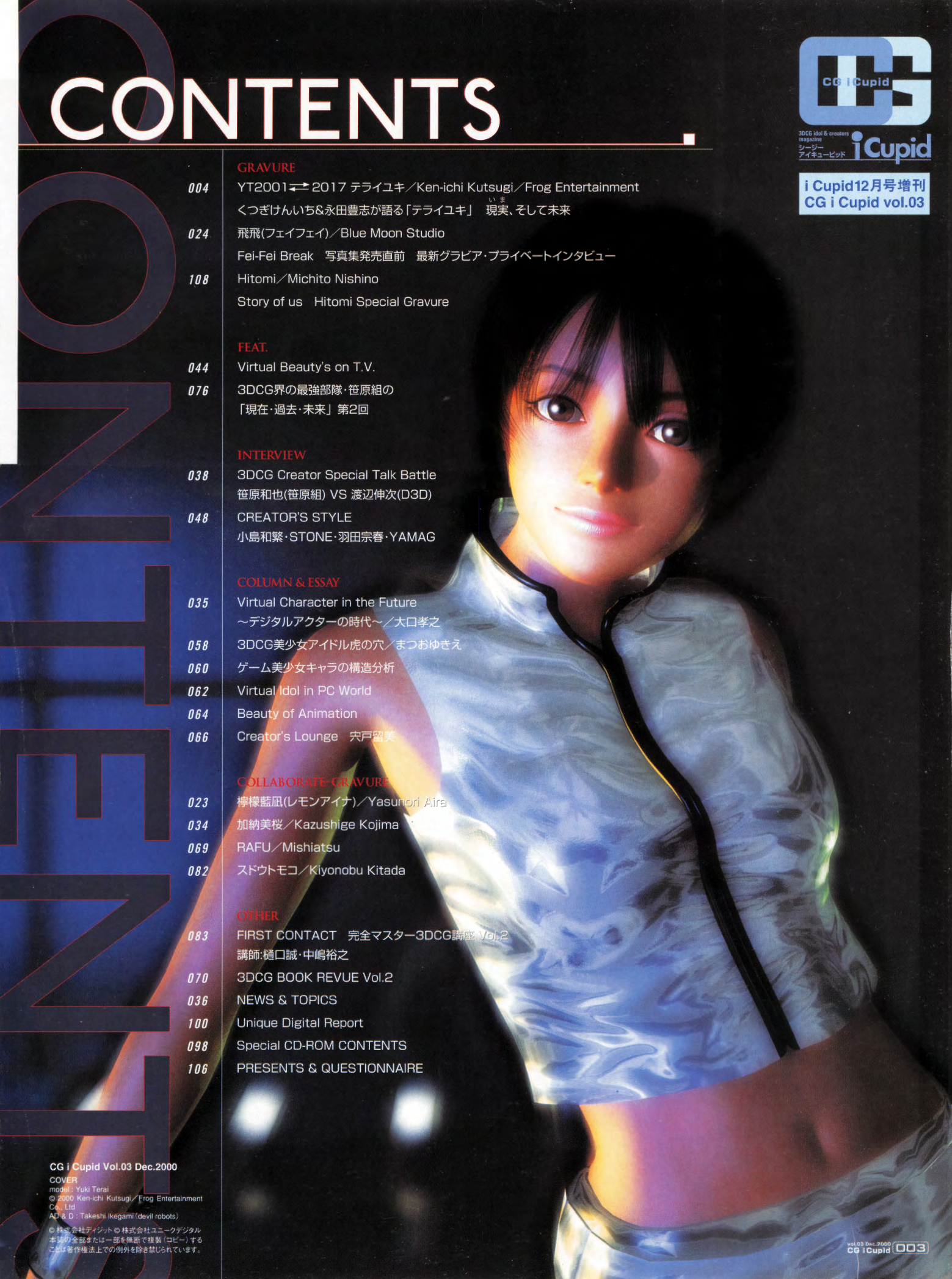
FEAT.
044 Virtual Beauty's on T.V.
076 3DCG界の最強部隊・笹原組の
「現在・過去・未来」第2回

INTERVIEW
038 3DCG Creator Special Talk Battle
笹原和也(笹原組) VS 渡辺伸次(D3D)
048 CREATOR'S STYLE
小島和繁・STONE・羽田宗春・YAMAG

COLUMN & ESSAY
035 Virtual Character in the Future
～デジタルアクターの時代～／大口孝之
058 3DCG美少女アイドル虎の穴／まつおゆきえ
060 ゲーム美少女キャラの構造分析
062 Virtual Idol in PC World
064 Beauty of Animation
066 Creator's Lounge 宍戸留美

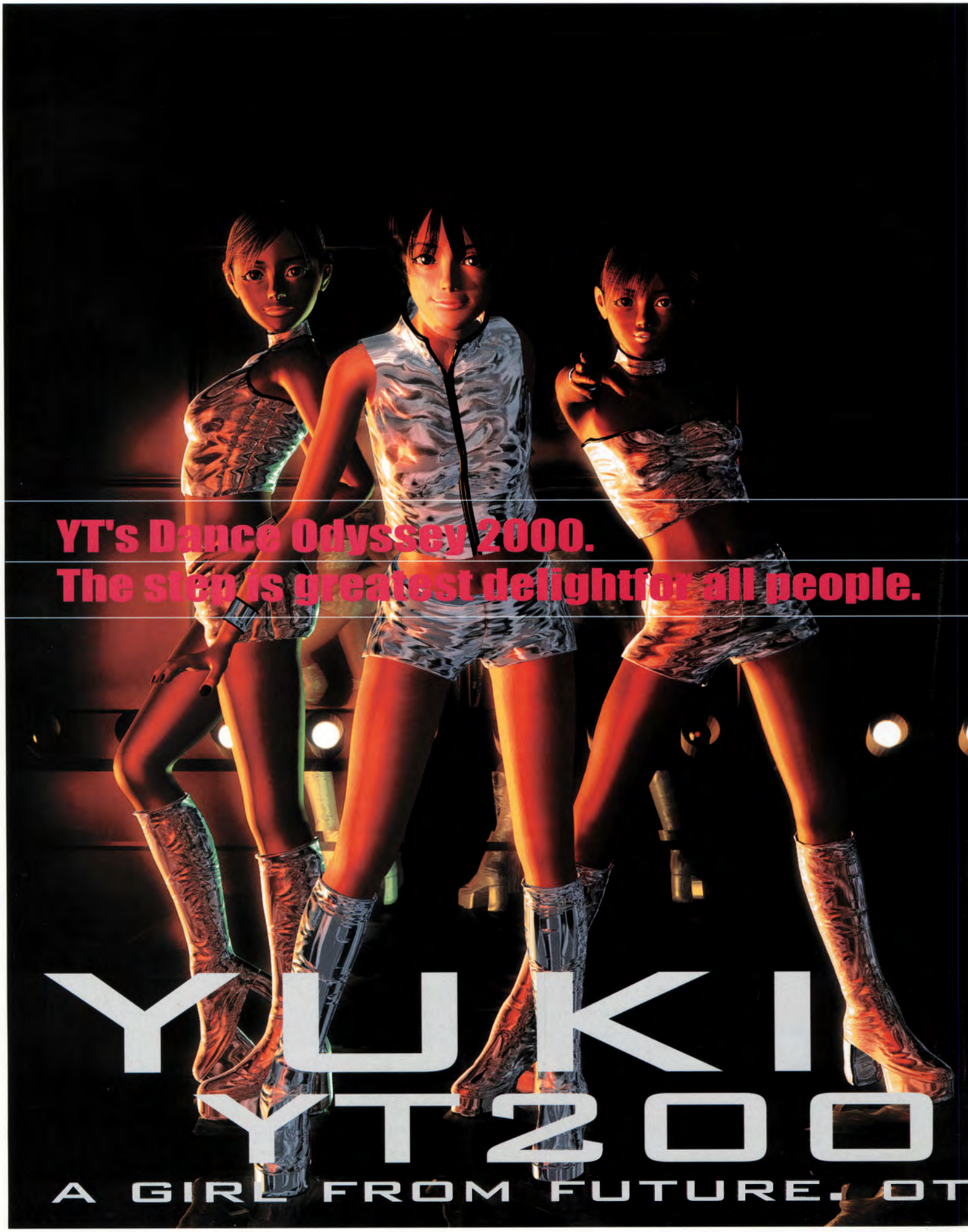
COLLABORATE-GRAVURE
023 檸檬藍凪(レモンアイナ)／Yasunori Aira
034 加納美桜／Kazushige Kojima
069 RAFU／Mishiatsu
082 スドウトモコ／Kiyonobu Kitada

OTHER
083 FIRST CONTACT 完全マスター3DCG講座 Vol.2
講師:樋口誠・中嶋裕之
070 3DCG BOOK REVUE Vol.2
036 NEWS & TOPICS
100 Unique Digital Report
098 Special CD-ROM CONTENTS
106 PRESENTS & QUESTIONNAIRE



CG i Cupid Vol.03 Dec.2000
COVER
model : Yuki Terai
© 2000 Ken-ichi Kutsugi／Frog Entertainment Co., Ltd
AD & D : Takeshi Ikegami (devil robots)

© 株式会社ディジット © 株式会社ユニークデジタル
本誌の全部または一部を無断で複製（コピー）することは著作権法上での例外を除き禁じられています。



©2000 Ken-ichi Kutsugi/Frog Entertainment Co.,Ltd.

YEAH! WAKE & SHAKE EVERYONE FROM TRANCE WORLD!
SHE GOTTA HIT! THAT'S REALLY GONNA KNOCK YOU OUT!
RIGHT NOW, YOUR HEAD EXPLODES!
TERAI
1⇄2017
HER WORLDS,OTHER IDOL

©1999-2000 Ken-ichi Kutsugi/Frog Entertainment Co.,Ltd.

Love the way she moved!
Love her energy!
And love her life!

You always feel that it's adorable
when she reveals herself in front of you.
It shows she trust you.

She is totally open to anything anyone wants to do to you.
She is those who can lose control, who can entertain you.
So you can be a happy observer!!

©1999-2000 Ken-ichi Kutsugi / Frog Entertainment Co.,Ltd.

The CG-Idol who rise to the top have a good smile.
She does'nt has limitations to charm you.

©1999-2000 Ken-ichi Kutsugi/Frog Entertainment Co.,Ltd.

Now, she is looking in your face! What do you do? You are not alone!

If you are going to get her heart,
stay gentle and smiled. Soon as something happens.
She comes into you with big big enchantment.

Woman in white.

• White is grace from the inside of her. •

Sometimes she acts like a model.
That's expression of cool,
sexy, smart heart.
when she takes off idol's face,
she is out of our usual image.

©1999-2000 Ken-ichi Kutsugi/Frog Entertainment Co.,Ltd.

dancing queen
Idol Listening
SPACE AGE POP
STEREO
Yuki Terai

テライユキの最終型は究極のOS？それとも「サザエさん」!?

取材・文／服部精一郎　Seiichiro Hattori　撮影／田淵睦深　Mutsumi Tabuchi

歩きながら、ふと考えた。もし、この世にテライユキが存在しなかったら、CGの中のアイドルの出現はあと数年はかかったことだろう。今や、ヴァーチャルアイドル界の代表格といっても過言ではないテライユキ。その起源を探るべく、「生みの親」であるくつぎけんいち氏と、「育ての親」である永田豊志氏に話を伺った。

Birthーきっかけはくつぎ氏のオリジナルコミック

――まずは、テライユキの誕生についてお教えください。

くつぎ: 私自身本業とは別にCGが趣味だったので、なにかCGでキャラクターを生み出そうと思っていたのがきっかけです。制作をするにあたり、なにもモデルがないのも制作上難しいので、私自身が描いていたマンガの中からキャラクターをチョイスしたのがスタートです。ちなみに、マンガ自体の主人公は男の人で、3話完結のストーリーでした。彼女はその中に登場する女の子だったんです。

そんな訳で、当時は、特に「テライユキ」ということにこだわらず、3DCGの美少女キャラクターを生み出そうとしていたのですが、結果的にその時点で最新作となっていたテライユキが登場していった、ということになります。

その後Webで作品を発表をしたんですが、ほぼ同時期に、マンガを掲載していた青年コミック誌の編集部にその作品、つまりテライユキでのグラビアの打診をしていました。ダミーの表紙まで作るという凝り方で（笑）。しかし、これがなかなか上手い具合に進展せず、「それならこっちで、自分の手で作ってしまおう」と。青年コミック誌の編集担当氏に「CGでここまでできる」といったものを見せたかったというのもあります。

永　田: その後、世間に登場してからしばらく後に私が関わるようになります。最初に見たときは、「こんなにおもしろいCGがあるのか」というのもありますが、CGならではの新しい雰囲気が感じられましたね。それまでは、CGといえば「メカ」といった硬質な作品が大半で、いわゆる「かわいい」的な要素の作品は皆無に近かった。つまり、キャラクターとしての「テライユキ」は、充分「アイドル」に近い存在になり得る素材であったわけです。

くつぎ: この話が本格始動する前に、「CGのグラビアを1人で進行するのは難しいだろう」と。それならば、プロダクションとして進行していけばいいだろうと話を持ちかけたのが、永田さんだったわけです。

実は、作品を発表した翌年からは、オリジナルのコミックの新連載が始まることになっていたんで、それが始まる前に「かたちを残しておこう」と話を進めていったわけです。

永　田: 基本的には、まず写真集を発表したい、ということがありました。いくつか理由はあるのですが、「CGでは収入にならない」といった固定概念を打破したかったということもありますね。個人のCG作家が、作品を制作することで収入を得て、そこからビジネスに展開していく、そういうことは考えていました。そのためにも、写真集を出すことは最優先課題としていたのです。

――登場から「活躍」に至るまでの展開をお教えください。

永　田: 基本的には、まず写真集を発表したい、ということがありました。いくつか理由はあるのですが、「CGでは収入にならない」といった固定概念を打破したかったということもありますね。個人のCG作家が、作品を制作することで収入を得て、そこからビジネスに展開していく、そういうことは考えていました。そのためにも、写真集を出すことは最優先課題としていたのです。

テライユキの写真集自体は、実は当初の発売予定から約半年経過して発売になっていたんです。発売時期はずれてしまいましたが、その間の宣伝活動などが功を奏して結果的に「注目度」を上昇することができました。と同時に、各企業のCMキャラクターとしてのオファーもよくかかるようになりました。

――「CMキャラクターに」ということは、既存のアイドルと同等になったわけですね。

永　田: それはありますね。私自身も、ヴァーチャルアイドルといういい方は好きではないんです。ヴァーチャルというよりも、芸能界で活躍しているタレントと同等にPR展開をしていきたかった。だから、生身のアイドルと同じように、ビデオやCDなどを積極的にリリースしていこうと。そこで立ち上がったのが、「フロッグエンターテイメント（http://www.frog.gr.jp）」です。

他のプロダクションとの違いは、通常ではビッグネームのタレントが数人いて、時代の流れで次世代のタレントを発掘するようなことがあります。しかし、我々は「創造していく」といったことが大前提ですから、数多くアイドルを輩出するといったことは目的ではないんです。よく、質問で「テライユキの次はなんですか」と聞かれることがありますが、次々と登場させることは本意ではないのです。むしろ、現在はテライユキで「人も羨むようなPR活動はどこまでできるのか」を模索しているところで、その答えが導き出された時点で次の展開をしていくスタイルになるでしょう。

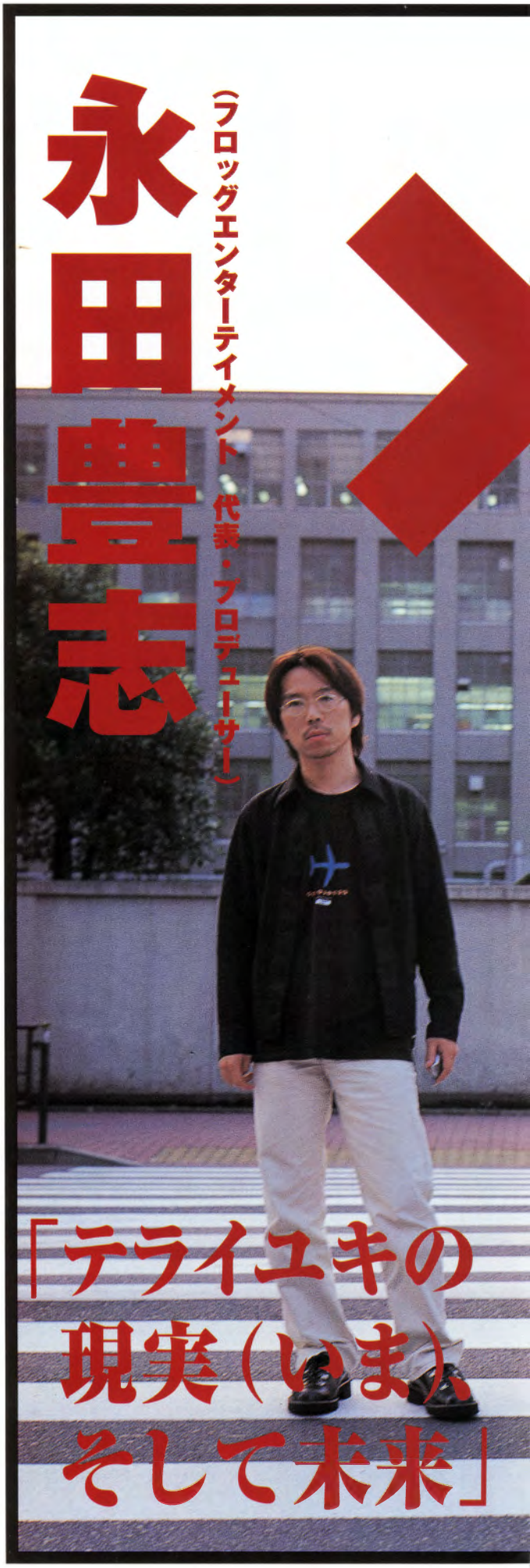
くつぎ: 個人で展開をできるのは、やはり静止画までですしょうね。CGの場合は、動きや声なども問題になる。そういった、個人ではなかなか行動しづらい部分を永田さんが先導してくれる、そんな感じです。

――すでに、アイドルとしても知名度が出て、知らない人はいないようになりましたね。

くつぎ: もうそこまできているのか（笑）。でも、それは嬉しいですね。

永　田: フェイク（ニセモノ）が登場しているくらいだからね（笑）。

くつぎ: 最初に「アイドル歌手」的な設定があったからこそ、写真集や映像、歌手活動などを展開したわけです。最近では海外の方からのメールも頂戴します。いい意味で、テライユキが「日本人らしくない」ということもあるのでしょう。もしテライユキが「外国語」を話せば、そのまま外国人としてのデビューも可能かもしれません。これも、CGアイドルのメリットです。生身のアイドルでは、なかなか難しいところでしょうし。「人間よりも国境を越えやすい」、と。CGに限らず、アニメやマンガなどは海外でも受け入れられていますし。海外輸出されている産業のひとつかもしれません。



くつぎ： 現状でできることを、やるしかない。そのために、実験があったり検証があったりするのですが、CGではそれが比較的容易に行えます。その結果が、今日のテライユキになっているともいえます。

―― 最近、イメージが変わった感じも見受けられますね

永　田： 最近は原作者の暴走という話も（笑）。

くつぎ： ソフトをshadeから3D Studio MAXに変更したときに、雰囲気が変わってしまったことはありますね。ソフトが変更されたことで、そのソフトの持ち味が出てしまい、それがキャラクターの違いに出てしまった。できる限り、軌道修正をしているところではありますが（笑）。

永　田： 今後もテライユキは変わっていくことでしょうが、その時点で起こる微妙なイメージのブレを修正していくことは必須でしょう。そして、イメージの統一化を進めていき、「これがテライユキだ！」というイメージの確立を推進したいですね。

―― テライユキの、今後のアイドル活動などに関する展開をお願いします。

永　田： CMの起用で「イメージの向上に繋げたい」という点は外せませんね。テライユキもそうですが、日産自動車やライオン、NTTコミュニケーションズといった、ブランドを大切にしている企業で起用されることで、双方のイメージを高めることができればと考えています。逆にいうと、こういった展開がひとつクリアされると、次の展開が開かれやすいわけです。企業でCMキャラクターを選抜するときもそうですが、我々と同世代の人ならばCGキャラクターもタレントさんも同列に考えることができます。しかし、それが役員会議などになったりすると年配の役員から「CGキャラクターで大丈夫か？」という声が上がったりすることもあるようです。このような状況で、これまでのテライユキを採用してくれた各企業での実績が考慮されると、今後ますますCGキャラクターがCMで活躍することは大いに考えられます。

―― 将来的なビジョンを教えてください。

くつぎ： やりたいことは結構あるんだけどね…たとえばコンサートとか。海外留学でもさせてみる（笑）？

永　田： コンサートならば、ステージに等身大のモニタを用意して、その中で唄っていくような形式でしょうか。テライユキの動きによって、モニタが左右などに動いたりすると、よりリアル感は増すでしょうね。

海外留学はどうなんだろう……。「海外からこんなお勉強シーンが届きました」みたいなのをやってみるとか（笑）。あと、俳優の組合に所属させるとかね。

それはともかく、よりリアルな「究極のアイドル」を目指していきたいです。これはテライユキに限ったことではないのですが、「長きに渡って愛されるキャラクターを、クオリティを上げつつ制作する」ことができればいいですね。

ですから、今回発売するに至った「等身大フィギュア」に関しても、できるだけ人間に近い質感を目指し、より存在感を出すように考えています。ファンとしては、「よりリアルなテライユキと毎日会っている」ということが夢でしょうし、それは我々も同じです。可能な限り、「夢」を「現実」に近づけることが我々の役目とも思います。

―― 今後の夢がありましたら……

永　田： 夢、ですか。現在ではまだまだといったところかもしれませんが、たとえば「テライユキのブラウザ」があると楽しいと思っています。

くつぎ： 音声入力で「踊って」とかいうと、画面上のテライユキが踊り出す、とかですか（笑）。

永　田： 基本線はそのスタイルですね。ですが、それではデスクトップアクセサリ的な要素で留まってしまう。私としては、たとえば「CD-ROMの読み込みをするために、パソコン上のテライユキに話しかけるとアクセスを開始する」といった展開にしたいですね。そういった意味では、「OS」といっても過言ではないといえるでしょう。

現在のパソコンのインターフェイスって、改善されつつあるといっても、「クリックする」「キー入力する」といった部分は旧来のままなんですね。その部分を打破するために、究極のインターフェイスとして、私はテライユキをOSの中に組み込みたい、と。そして、先述のドライブアクセスも、画面上に存在するテライユキに話しかけることで解決してしまう。さらに、たとえば「CGに関するホームページを検索してほしい」と話しかけると、テライユキがそれに該当するサイトの検索結果を表示してくれるような。そういったパソコンができると、よりヒューマンなインターフェイスが構築できますよね。

実はさらに理想があって、PDAのような携帯端末の中にもテライユキを組み込みたいのです。「テライユキOSのモバイル版」みたいな存在と思えば分かりやすいでしょうか。PDAとパソコンを連動させるのも、テライユキが手をつないでいくかのように簡単にリンクできたりするのが理想ですね。音声認識などに関するエンジンはともかく、OSの「顔」となるデフォルトの部分に該当するのがテライユキ、というスタイルになればと思っています。

この話に付け加えるならば、「日常顔を合わせているのがテライユキ」ということが理想です。パソコンに向かっていれば常に画面を見ているわけですが、その画面上にテライユキが存在するような。ですから、これまで販売されたグッズや今後に商品化するような製品についても、「できるだけファンとテライユキが顔を合わせている」という概念に基づいて開発しているのです。

くつぎ： 「ひとときも離れないでほしい」といったことでしょうか。永田さんの話（先述のOSについて）が実現化すれば、状況によっては「彼女」や「妻」よりも「テライユキ」のほうが長時間顔を合わせている、といった可能性も多々ありますね（笑）。

永　田： それで、パソコン上のテライユキが「おかえり」とか「今日もがんばりましょう」とか話しかけてきたら、もうどっちが彼女（妻）か分からなくなってしまうかも（笑）。
そういう意味では、彼女には究極のOSのような存在になってもらうのが相応しいし、最終的には「サザエさん」のような、老若男女を問わず世の中に知らぬ人はない、というような存在に成長していってほしいですね。

くつぎ： まさにそうなんです。テライユキには、時代や世代をも超えて世界中の人に愛されるキャラクター、存在になって欲しいですね。「生みの親」としては、心からそう思っています。

―― 最後に、ファンの皆さんにメッセージをお願いします。

永　田： 今後も、皆さんがあっと驚くような展開を多方面で考えています。よりリアルなテライユキをお届けしたいと考えておりますので、ぜひとも応援してほしいですね。

くつぎ： 自分でも驚いてしまうような「等身大フィギュア」発売などのキャラクター展開もあり、マルチな活動という意味でも目が離せない「アイドル」にしたいと思いますので、ご期待ください。

Yuki Terai

Special Interview

Q. 今回、表紙&グラビアに登場して頂きましたが、感想はどうですか？

A. いつものことですが、緊張しました。

Q. マキシシングルリリースのお話を聞いたときはどう思いましたか？ また、今の気持ちも教えて下さい。

A. 歌うことは大好きだったので、メジャデビューの話を聞いたときは、もう単純に嬉しくってしょうがなかったです。それに、すっごくいい曲ができたので、一人でも多くの方に聴いてもらいたいし、これからも音楽の勉強はに力を入れていきたいと思ってます。

Q.「my dearest you」&「Fly away alone」の聞き所はどこですか？

A.「my dearest you」は、ユキもこんな恋愛をしたいなと思って作ってもらった曲なんです。大切な人ができたらきっと、女の子なら誰もこんな気持ちになるのかなって思って歌ってます。

「Fly away alone」はちょっと悲しくて切ない歌なんです。一番最後に出てくる英語のフレーズは、つらかったけど出逢えてよかったっていう優しい気持ちを込めて歌ってます。この最後のフレーズは気に入っています。

Q. レコーディングの時に「一番難しかった」と感じた部分はありますか？それはどんな事でしょうか？

A. 難しかったっていうより、タイヘンでした。でもすごい自分にとってはいい勉強になったし、プロデューサーの方やavexの皆さんのアドバイスを受けて精一杯頑張りました結構大人っぽい仕上がりになっていると思います。

Q. 歌うことは好きですか？

A. ハイ。音楽は聴くのも歌うのも大好きです。

Q. 今後、歌ってみたい歌はありますか？あればジャンルなどなるべく詳しく教えて下さい。

A. ユキはジャズが好きなので、難しいけどジャズ系の曲にはチャレンジしたい。

Q.「my dearest you」&「Fly away alone」をカラオケで歌うとしたら、ポイントはどこか教えてください。

A. う〜ん･･･切ない女心が出ていれば、それでOKだと思うけど。

Q. 11月22日に「テライユキのダンシングクィーン」が発売されますが、一番の見所はどこの部分ですか？

A. 今回のビデオはすっごいかっこいい仕上がりになっていました。一番の見所かどうかはわかりませんが、ユキがパラパラに初挑戦しましたので、みんな見てね。

Q. 収録中、心に残った出来事はありますか？

A. 振りを間違えないようにって、すごく緊張していたんで、よくわかりません。

Q. テライさんの思う「ダンシングクィーン」とは、どんなアーティストですか？

A. ジャネット・ジャクソン。

Q. 最近、気になるアーティストはいますか？

A. 最近は、TinaとかbirdとかR&Bが好きです。

Q. イメージキャラクター、番組ナビゲーター、CMへの出演など、最近ますます活躍していますが、デビュー当時と比べて気持ちの変化はありますか？

A. 今年はホントに、歌に芝居にって自分のやりたいことが実現できたって感じで、ますます仕事が楽しくなりました。

Q. 夏に大きなイベント（avexのANIMEsummer　paradise）に映像で参加されましたが、今後もこのようなイベントへ参加していく予定はありますか？　また、どのようなイベント（ライブ）をやりたいですか？

A. もちろん、機会があればイベントにも参加したいです。いずれはコンサートが実現できたらなって思います。

Q. どんなタレント（女優）を目指していますか？　なるべく具体的に教えて下さい。また、あこがれの女の人のイメージは？

A. ジーン・セバーグのような、いつも新鮮さを失わない女性。

Q. 好きな男性、気になる男性のタイプ（タレント・俳優）はどんなイメージですか？なるべく具体的に教えてください。

A. 特にいません。

Q. 今、一番チャレンジしてみたいことはありますか？

A. 映画出演。

Q. 今、一番ハマッていることはなんですか？

A. パラパラ！

Q. デートで行ってみたい場所はどこですか？

A. 横浜。

Q. 最近、楽しかった出来事はなんですか？

A. パラパラを踊りにクラブに行ったこと。

Q. 最近、頭に来たことはなんですか？

A. 特にない。

Q. 好きな動物はなんですか？

A. 猫。

Q. 行ってみたい国はどこですか？

A. アメリカ。特にニューヨーク。

Q. 好きなスポーツはなんですか？

A. F1。

Q. テライさんの夢を教えて下さい。

A. 武道館ライブと、ハリウッド映画に出演！

Q. 妹さんがデビューするそうですが、どんな風に感じましたか？また、競演の予定はありますか？

A. それはヒ・ミ・ツ。

Q. 最後にファンの方達へむけてメッセージをお願いします。

これからも、もっともっと新しいことに挑戦して仕事の幅も広げていきたいと思ってます。お仕事もとっても楽しいし、来年はもっとがんばりますので、みなさん応援して下さい。

©1999-2000 Ken-ichi Kutsugi/Frog Entertainment Co.,Ltd.

PS2

PrinrFan with Popegg

SONY

"Play Station 2"プリント機能付き
ソフトウエアキット、誕生

PrinrFan with Popegg

Popeggで"テライユキ"ちゃんのオリジナルカードを作ろう！

手順は簡単!!

まずは、PlayStation2、Popegg、「Primal Image for Printer」（専用ソフト）を準備します。

1

「Primal Image for Printer」でテライユキちゃんのポーズ作成にチャレンジ！ 頑張って、カワイイポーズを作ってね。

2

PlayStation2にメモリーカードを装着して、「アルバムモード」に決めたポーズを保存します。

3

「メモリーカード」から、さっき保存しておいたキミの作品を読み込んで…。

4

画面で確認したら、Popeggのスイッチボタンをポン!と押してみよう! これで、キミだけのステキなテライユキ・オリジナルカードが完成だ!!

©ATLUS / D's Garage 21 2000©くつぎけんいち/フロッグエンターテイメント/ Iceman / koji
テライユキはPS2用ソフト「Primal Image FOR PRINTER」のメインキャラクターです

©ATLUS / D's Garage 21 2000©くつぎけんいち/フロッグエンターテイメント/ Iceman / koji テライユキはPS2用ソフト「Primal Image FOR PRINTER」のメインキャラクターです

©ATLUS / D's Garage 21 2000©くつぎけんいち・フロッグエンターテイメント / Iceman / koji テライユキはPS2用ソフト「Primal Image FOR PRINTER」のメインキャラクターです

"PlayStation 2"ではがきプリント!

PrintFan with Popegg

（プリントファン・ウィズ・ポップエッグ MPR-G600A）
オープン価格

【キット内容】
- "PlayStation 2"専用ソフトウエア「PrintFan」
- Digital Color Printer「Popegg」（MPR-G600A）
- インクカートリッジユニット（EPI-60H）/ムーブメント
- カラーシート（1セット）●おためし用純正用紙
- USBケーブル●電源ケーブル

SONY

Primal Image FOR PRINTER

株式会社アトラス
内容についてのお問い合わせ先:アトラス 03-5261-2356
月～金 10:00～15:00（祝祭日除く）
©ATLUS / D's Garage21 2000
©くつぎけんいち・フロッグエンターテイメント / iceman / koji

PlayStation.2

※写真の"PlayStation 2"専用縦置きスタンドは別売りです。
◎"PlayStation 2"は、「PlintFun with popegg」には含まれません。

Popegg

※Popegg対応ソフトのプリント対応画面以外は、プリントできません。

"PlayStation 2" プリント機能付き ソフトウエア

PlayStation.2

PrintFan

このディスクは"PlayStation 2"（日本国内仕様）専用のソフトウエアです。
※対応機種:DSC-1/F505V/F55V/S70/S50 S30/F505K（2000年10月現在）

【Popeggの主な仕様】（ポップエッグ）

プリント方式	インクジェット方式
用紙サイズ	A6・ハガキ
プリント解像度	360dpi×360dpi
受信バッファ	約1.5MB
インターフェース	USB1.1
給紙方式	オートシートフィーダー
電源	AC100V 50/60Hz
外形寸法	約幅280×高さ180×奥行190mm

【別売アクセサリー】 インクカートリッジ 純正専用紙（はがきサイズ）
●ブラックインクカートリッジEPI-60B800円 ●カラーインクカートリッジEPI-60C 1,500円 ●インクカートリッジユニットEPI-60H 5,500円
●光沢はがきEPP-25GP 350円 25枚/冊 ●コート紙EPP-100MT 350円 100枚/冊 ●4分割シールEPP-10GW 500円 10枚/冊 ※価格は、標準価格（税別）です。

※「PrintFan」はソニー株式会社の商標です。※「Popegg」はソニー株式会社の商標です。
※"プレイステーション 2"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商品です。
※ はソニーが考案した著作権保護の仕組みを表す名称であり、各種メディア間の互換性を保証するものではありません。
※ は、ソニー株式会社の商標です。※i.LinkおよびLinkロゴ" "は商標です。
※"PlayStation"、"PS2"および"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

◎オープン価格の商品は標準価格を定めていません。

発売元：ソニー株式会社 〒141-0001 東京都品川区北品川6-7-35
商品に関するお問い合わせ：「お客様ご相談センター」◎電話番号:0570-00-3311（ナビダイヤル）（全国どこからでも市内通話料金でご使用いただけます）◎ 携帯電話・PHSでのご仕様は、03-5458-3311へ
◎受付時間:月～金9:00～20:00 土・日・祝日9:00～17:00

©1999-2000 Ken-ichi Kutsugi / Frog Entertainment Co.,Ltd.

CM

「エチケットライオン」のCMで、TVCMには初登場ながら見事大役をこなし、ますますその魅力を全国にふりまいているテライユキ。「エチケットライオン」にテライユキを起用した、ライオン株式会社広告制作部 佐藤さんに、その魅力を聞いた。

●テライユキをCMに起用した理由はなんですか？

新「エチケットライオン」の商品コンセプトは、「口臭の原因である舌の汚れまで除去して息をクリアにするハミガキ」です。そこで、息を敏感に感じさる「Kiss」を今回のテーマにして、舌の汚れを除去して息をクリアにするという商品機能を表現しています。テライユキ起用の背景としては、商品が約束する「クリアな息」を表現するのに、もっとも相応しく、また共感性のある日常的なシーンを新しい世界観で見せられると考えたからです。

●バーチャルアイドルが、男性俳優さんと共演するのは、CM史上初めてなんですよね？

何しろ初めてのことでしたし、映像をよりリアルに表現するのに、通常のCM制作の約3倍の時間を費やしました。もちろん、恋人役の袴田さんにとっても、バーチャルアイドルとのラブシーンなんて、初めてのことでしょうからから、大変だったと思います。

●最後に、CMの出来上がりの満足度、評判はいかがですか？かなり話題になっていますが・・。

時間をかけて、良いものを作れたと思います。CMの評判もよく、売上も好調です。いままでにないコンセプトのハミガキであることが、非常に上手く伝えられたと思っています。

★CMで共演した袴田吉彦さん（俳優）のコメント★

●バーチャルアイドルとの共演と聞いて、最初はどう、思われましたか？
出来上がりが想像できませんでした。

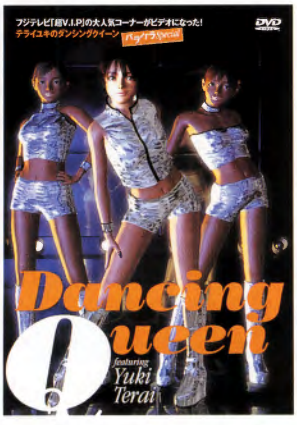
●CM撮影中に一番大変だったことは？
僕より、テライさん役のモデルさんが全身タイツでかわいそうでした。

●できあがったCMを見てのご感想は？ テライユキの印象も教えてください。
CGは、すごいと思いました。テライユキさんはキュートです。

●今後の袴田さんの活動予定を教えてください
12月より公開のディズニー映画「ダイナソー」の吹き替えをやってます。これもCG映画なんで皆さん観てください。

Music・Movie

テライユキのCD/VIDEO/DVDをリリースしているavex株式会社での「テライユキ」担当。本名、髪型から、社内では「テライ“ユカ”」と呼ばれて親しまれている伊藤さんならではの視点でテライユキの魅力を聞いてみた。



「テライユキのダンシングクイーン」

11月22日発売

CX人気深夜番組「超V.I.P」の「テライユキのダンシングクイーン」コーナーより、ビデオ&DVD、そしてコンピレーションアルバムの発売が決定!! CGバーチャルダンサー達の華麗なダンスに加え、なんとテライユキのパラパラまで収録!!今回は番組放送分+豪華なオリジナル映像が満載!!

VIDEO

「テライユキのダンシングクイーン vol.1」
AVVA-14071P　3990円（税込）
「テライユキのダンシングクイーン vol.2」
AVVA-14072P　3990円（税込）

DVD

「テライユキのダンシングクイーン」
AVBA-14073P　6090円（税込）

発売元：フジテレビ映像企画部　発売協力：avex mode
販売元：avex distribution

CD

「terai yuki's non-stop ultra hits selection 」

コンピレーションアルバム
AVCA-14070　3059円（税込）

「my dearest you」

12cmシングル／CDエキストラ特典付
AVCA-14061　1050円（税込）
発売元：avex mode
販売元：avex distribution

avex株式会社　アニメ制作事業部 / アニメ制作ルーム 伊藤有加さん

avexがテライユキを売り出すからには、avexらしさを全面に押し出していこうと思っています。それが、今回発売される「テライユキのダンシングクイーン」です。

今、「パラパラ」は第3次ブームといわれているんですよ。1回目が約10年前、2回目が6年程前。今の第3次ブームは過去最高ともいわれています。

最高の盛り上がりを見せる「パラパラ」と、バーチャルアイドルNO.1の「テライユキ」が踊るというのが本作の売りですね。ステージはヴェルファーレを意識した作りです。今後、こういったディスコ等でバーチャルアイドルのイベントが開けたらおもしろいだろうな、と思っています。

実は今年の8月に「avex summer paradise 2000」を開いたんです。そこに「ダンシングクイーン」を特別編集した映像を流したんです。集まった方々はavexが関わるゲームやアニメ作品のファンがほとんどでしたから、テライユキはどこまで受けるのかな、と心配でした。でも、「あ、テライユキだ」と言ってくれる方が多くて、みんな知っているんだなぁ、と感心しました。

バーチャルアイドルという意味では、他のアニメキャラクターもテライユキも変わらないと思うんです。ファンの方がアニメキャラクターに向かって叫ぶのと同じようなことが、3DCGのキャラクターにあってもおかしくありません。例えば、昔、私がビジュアル系ロックバンドのファンだった時に、フィルムコンサートっていうのがあったんですよ。海外で撮ったコンサートの映像を大阪城ホールで、フィルムで流すという。そういうライブの形態を「フィルムギグ」と呼んでいましたが、私を含めてファンは、その映像に向かって叫んで泣いて踊るんです（笑）。それってバーチャルライブじゃないですか。私たちは、映像の中のメンバーの個性に執着があるから、映像なんだけど叫んじゃう。バーチャルアイドルも映像です。でも、キャラクターの輪郭や個性付けをしていけば、現実のアイドルに優るとも劣らない存在になると思うんですよ。メジャーデビュー曲の「my dearest you」は、その個性付けのひとつになるでしょうし、「パラパラ」を踊るのもそうです。今、中心になっているのは、クリエイターのファンの方だと思うんです。そうではなく、アイドルとして見てほしい。プロジェクトに関わる一員として、テライユキの個性を、一層磨いていくつもりです。

Official Goods

Yuki Terai

テライユキ等身大フィギュア

特報!
ファン待望のテライユキの等身大フィギュアの制作が決定。細部までこだわりぬいたモデリングをはじめ、あらゆる点で彼女のキュートでポップな魅力を最大限に表現した最強のアイテムだ。

2000年12月　旬発売予定　価格未定

*マグカップ

全3種 PRICE:1500円

ブロマイド・Tシャツ・ポストカード・オリジナルプリント・カレンダーなど

(問) 愛フォト倶楽部
http://rakuten.co.jp/i-photoclub/

*ウォールクロック *写真立てクロック *懐中時計

全5種 SIZE:直径 約17cm

全5種

全5種

ついに、テライユキグッズがゲームセンターの景品に!
全国アミューズメント施設のクレーンゲーム等の景品として近日登場!!

*テライユキ写真集「Shangri*La」

初の写真集は豪華海外ロケ!
全ページにテライユキの魅力満載!!
付録CD-ROM付き
定価：2700円＋税

販売元：ワークスコーポレーション 販売局

*PlayStation2「Primal Image Vol.1」

君の手でテライユキのベストショットを撮影しよう!!
発売元：株式会社アトラス
標準価格5800円（税抜）

PlayStation2専用プリント機能付きソフトウエアキット「Printfan with popegg」対応版の「Primal Image FOR PRINTER」も近日発売!!

*ファーストビデオ&DVD

Vol.1
「Terai Yuki~Secret Live」

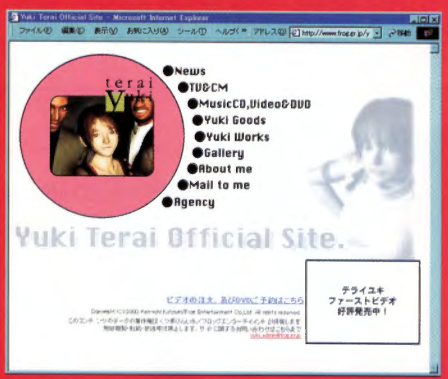
Vol.2
「Terai Yuki~Secret Films」

発売元:フジテレビ
販売元:ボニーキャニオン
定　価:ビデオ、DVD共に各4800円（税抜）
好評発売中!

テライユキオフィシャルサイト

http://www.frog.gr.jp/yuki/

テライユキのファンなら必ずチェックを入れておいて欲しいのがこのサイト。TV、雑誌、CM出演などの最新メディア情報をはじめ、オリジナルグッズの先行予約も可能。ギャラリーには画像もあり、テライユキファンなら毎日行っても飽きないことうけあいだ。公式サイトということで、彼女へのファンレターもここで受け付けているから、キミもユキちゃんにファンレターを書いてみてはいかがかな?



©1999-2000 Ken-ichi Kutsugi/Frog Entertainment Co.,Ltd.

CG-i Cupid collection

caution!! +00-(03X)03168+2314ZZ

WANTED

collaborate-gravure vol.01

CG-i Cupid collection Vol.01

Aina Lemon

Thank you for your cooperation

call!! +00-(03X)03168+2314ZZ
CG-i Cupid? WANTED collaborate-gravure with BIG REWARD! $50,000,000*** Thank you for your cooperation

::with BIG REWARD!

$50,000,000

CG-i Cupid police

Aina Lemon／Yasunori Aira ©藍等ヤスノリ *collaborate design:devilrobots

檸檬藍風（レモンアイナ）

仕事上（プロダクツ&インテリアデザイン）堅い感じのものが多かったことの反動が3DCG人体モデリング制作へのきっかけとなり檸檬藍風を誕生させました。でもそれが仕事になってくるとこれはこれでシンドイ作業かな？

藍等ヤスノリ Yasunori Aira

プロダクトデザイナー&CGクリエーター。大学で芸術学部デザイン学科を専攻し、玩具の企画開発からインテリアデザイナーを経て、商品デザインなどを手掛けるプロダクトデザイナーとして現在にいたる。また、CGクリエーターとしても作品を積極的に制作中。

collaborate-gravure
CG-i Cupid collection vol.01

Unique Digital

TSPE

Fei-Fei BREAK

Birthday ***?.?.1999.Age/1?
Birthplace ***CYBER CITY Layer7 Chungking area
Blood type ***B
Horoscope ***?
Height&3Size ***T167cm.B88.W59.H89

©2000 e-frontier.Inc./Blue Moon Studio Inc.

Fei-Fei Break

30?

Fei Fei
30th Questions...

1 どんなデートがしたい?

特別な時間とか場所じゃなくて、たとえば通勤時間なんかにあなたと一緒にいられたらいいな。

2 休日の過ごし方を教えてください。

あなた次第。あなたのいないときは他の誰か次第?

3 1日の中で一番好きな時間はどんな時ですか?

1日の始まりを感じている夜明け前の時間。じーっと東の空が明るくなるのを見ているのが意外と好きです。多くの人に会う機会が増えてひとりの時間ってあんまりなくなってきて、大切な時間です。他では、1日の終わりに好きなCDを聞いている時。それから、エアドルフィンで走っている時。

4 飛飛的「イイ女」とはどんな女性か教えてください。

泣ける場所を持っている女性。誰か他の人でも場所でもいいけれど、思いっきり泣いたり甘えたりできる何かがあることは、女のひとには必要なことだと思います。そんな場所があったり、人がいたりする女性ってきっと魅力的な人、そして強い人。イメージは、林屋パー子さんかな。

5 飛飛的「イイ男」とはどんな男性か教えてください。

大きな夢を持っていて、しっかり実現していく人。社会のいろんな期待に応えていかなければならない男の人って本当に大変だと思います。そんな姿って本当に素敵です。でも、誰かの期待じゃなく自分の期待にも耳を傾けて生きていける人、応援していきたいです。たとえば、暴れん坊将軍のしんさん、とか。

6 こんな自分が好きだなと思えるところは?

なんでもいうこと聞いてくれそうだって言われること。

7 こんな自分が嫌いだと思うところは?

なんでもいうこと聞いてくれそうだって言われること。

8 好きな色を教えてください。

ブルー。理由は、晴れた空の色、南の海の色だから。

9 1年で一番好きな季節はいつ?

夏がいちばん好き。

10 行ってみたい場所はありますか?

あなたに会える場所。理由は、あなた今、会いたいと思ったでしょ。星の綺麗な空も好きです。星の降るような空をエアドルフィンで駆けまわってみたい。

11 最近泣いたことはありますか?

「オースティンパワーズデラックス」という映画を見たとき。あまりにも情けなくて。

12 最近一番笑ったのはどんな時でしたか?

「オースティンパワーズデラックス」という映画を見たとき。あまりにもばかばかしくて。

13 10年後の自分を考えたことがありますか?

ありません。でもきっと、10年後のあなたと一緒にいるわ。あなたが感じてくれたらね。

14 生まれ変わるとしたら、いつの時代の何になりたい?

次代のフェイフェイという存在。

15 自分を主人公にした映画を撮るとしたら、どんなストーリーがいいですか?

見てくれた人が明日の希望をみつけてくれるようなエンターテインメント作品。西遊記の三蔵法師なんか演じてみたいな。

16 どんなとき「幸せ」を感じますか?

空を駆ける時。

17 最近どんな夢を見ましたか?

閻魔コオロギが話しかけてくる夢。
7センチぐらいあってあー怖かった。あなたの夢が私にも見えるんだから、気を付けて夢、見てくださいね。

18 飼ってみたいペットはいますか?

ガメラ。ひもをつけてカナブンみたいに飛ばしてみたい。

19 好きな音楽はどのジャンル、どういう曲ですか?

ジャズ。綾戸智絵さん。義理の父が昔からファンだった影響かな?

Fei Fei

20 自分の持ち物で一番好きなものは？

エアドルフィン。

21 自分のカラダの中でどこが一番好きですか？

瞳、でも鼻のちょっと丸いところも気にいってる。

22 怖いものはありますか？

次に出遭う誰かでしょうか。その時どんなフェイになるんだろう（期待半分…）。

23 これだけは負けないぞ！みたいな特技（ワザ）がある？

あるけどひみつ。

24 心に一番残っている映画は？書籍は？

映画はたくさんあります。書籍は、“うそをつく女”（ソフィーマルソーの自伝的エッセイ）。

25 お気に入りの場所はどこですか？

あなたの隣りです。

26 今、一番欲しいモノは？

あなたの「愛」です。

27 尊敬する人とか目指している人はいる？　誰？

ソフィーマルソーさんです。

28 宝くじで3億円当たったら、どうする？

貧乏なブルームーンスタジオさんに使っていただきます。

29 これから挑戦してみたいことは？

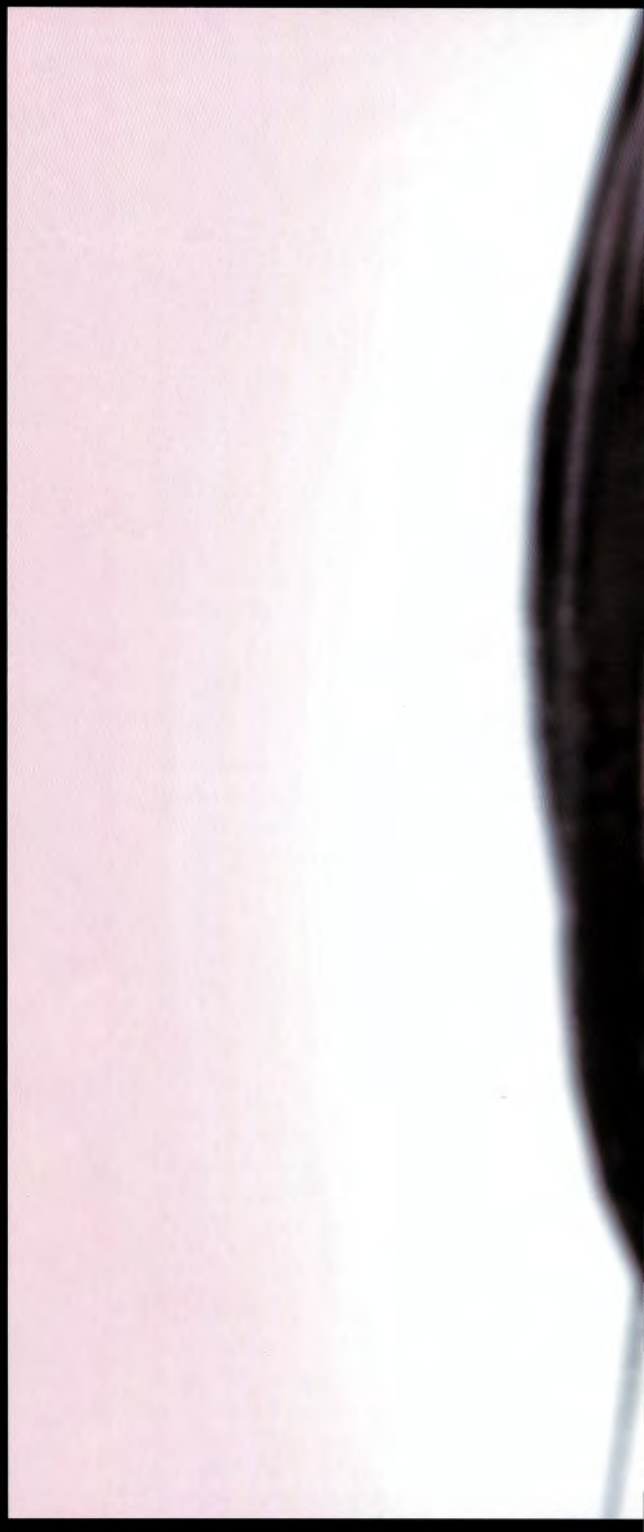
あなたとの充実した時間をもてるように、いろいろなことに挑戦していきたいと思っています。あなたに会えたことをなにか素敵な形にして残していけたらと思っています。ここだけの話だけど、中国壁抜け姉妹や筋肉番付にも挑戦したい。

30 写真集に関するフェイからのコメント

皆様と出会いにより、変わっていく私のカケラをここに映すことができうれしく思っています。また、多くの人々とお目にかかれることを楽しみにしています。ぜひ、買ってくださいね。

30

Fei Fei
30th Questions...



Fei Fei...

Starstruck

Continue to the photo collection of Fei-Fei

「飛飛」待望の写真集『a fragment』発売決定！　2001年1月下旬予定

発売中

フェイフェイ・オフィシャルブック　絶賛発売中

『飛飛 3D Data Collection Official Book』

CG業界で大注目のフェイフェイ。彼女のさまざまな情報を盛り込んだオフィシャル・ブックがついに登場。生みの親であるBlue Moon Studioを訪ね、フェイフェイ誕生秘話などのエピソードや想い、彼らの考える “クリエイティブ” についてなどの貴重なインタビューを収録。ふんだんに使われている選りすぐりの画像も見ものだ。またすでに発売されている「FeiFei 3D Data Collection」の遊び方や、他のクリエイターにフェイフェイをさわってもらったらどうなるか、といった面白い企画も満載。

- 発行:イーフロンティア
- 発売:ワークスコーポレーション
- かにみそ編集局編　オールカラー288頁
- A4変形判　定価:3500円+税

caution!! +00-(03X)03168+2314ZZ

CG-i Cupid collection

WANTED

...orate-gravure

CG-i Cupid collection vol.02

Miou Kanoh

vol. 02

Thank you for your cooperation
call!! +00-(03X)03168+2314ZZ
CG-i Cupid ? WANTED collaborate-gravure with BIG REWARD! ¥50,000,000*** Thank you for your cooperation

$48,000,000
::with BIG REWARD!

CG-i Cupid police

Miou Kanoh/Kazushige Kojima ©kojie/Unique Digital Inc. *collaborate design:devilrobots

加納美桜

アクの強い風貌と露出度の高い衣装のために、極めて使いづらいキャラクターだった前作「アンジェラ」に代わって、動かすことを第一に開発された歌って踊れる女教師・・・「加納美桜」。何の因果か彼女もまた、帝国軍広報部から支給されたキワドイ衣装を着てのデビューとなりました。

小島和繁 Kazushige Kojima

東京都在住、34歳、フリーのグラフィックデザイナー兼イラストレーター。
主な仕事は、雑誌広告、パッケージ、ブローシャ、SPツールのデザイン作成。広告、雑誌表紙のビジュアルイラスト作成。
URL: http://www.st.rim.or.jp/~kkojie/

collaborate-gravure
CG-i Cupid collection vol.02

Unique Digital

デジタル・アクターの時代
ー若返ったジェームズ・ブラウンー

大口孝之

©Digital Domain ©EMP

©Digital Domain ©Motorola

普段、欧米のCG業界について語ることの多い筆者にとって、この雑誌で記事を書くことは大変難しい。と言うのは、"CG美少女"というコンセプトが流行しているのは、現在、日本と韓国、香港などといったアジア圏が主流であって、欧米にはほとんど見当たらないからである。そもそも欧米では、「アイドル」というものに対する思い入れが希薄であり、根本的に成り立ちにくいジャンルなのかもしれない。

あえて近い所で言うなら、2000年のアカデミー賞のオープニング映像「Mya's Coming!」に登場したMya（マヤ）というキャラクターが、それに相当するかもしれない。これはモトローラがスポンサーになって製作されたもので、リムジンから降り立ったMyaが、赤絨毯の上を歩きながら、カメラのストロボやジャーナリストたちの質問攻めにあったりする。またテレビのトークショーにゲスト出演し、ちょうど「エチケットライオン」のTVCMに登場したテライユキのように、現実の俳優と抱き合ったりする場面もある。

ただしMyaは、フランスのスーパーモデルをモデルとしており、美少女というよりは、シャロン・ストーンみたいな完全に大人の女性である。このあたり、子供が優先される日本と文化的な差を感じることが出来る。

このMyaのCG制作は、映画「タイタニック」（97）や「X-メン」（00）のVFXを手掛けたことで有名な、ロサンゼルスのデジタル・ドメイン社が担当した。同社は最近、人物のCG表現の開発に大変力を入れている。特に目を引くのは、「バーチャル・ジェームズ・ブラウン」というプロジェクトである。これは、36m×9mのハーフドーム・スクリーンに70mm5パーフォレーションのフィルムで映写される、シミュレーション・ライド用の映像として制作されたものである。

その内容は、大ヒット曲「セックス・マシーン」などで知られるR&Bの大御所ジェームズ・ブラウンを、バーチャルに再現するというものだ。こういった有名俳優をCGで再現するという試みは、もっぱら過去に他界した人物を扱うケースがほとんどだ。しかしジェームズは、1934年生まれとは言え、まだバリバリの現役だ。ではなぜ今、「バーチャル・ジェームズ・ブラウン」なのだろう。

その答えは、映像の中に登場するジェームズの動きにある。彼はまるで、少年隊みたいに、激しく跳ね回り、バック転まで決めてみせるのだ。当然66歳のジェームズに、このアクションを求めることは不可能だ。そこで若いダンサーが、彼の身代わりを務めた。問題はその顔にある。そこでデジタル・ドメインのスタッフは、まずトッド・マスターズ*1に、30年前を想定したジェームズの彫像を依頼した。そして、これをベースとして、Alias | Wavefront社のMayaを用い、サブディヴィジョン・サーフェースによってこの顔をモデリングした。一方、歌う表情のデータを必要とするため、ジェームズ本人がハウス・オブ・ムーブス社*2に出向き、Vicon社の光学式モーション・キャプチャー・システムで、フェイシャル・キャプチャリングしている。そして、顔にマークを付けたダンサーのアクションを、他の俳優たちと同時にセットで撮影し、そのマークをモーション・トラッキングし、このダンサーにバーチャル・ジェームズの顔をマッチムーブさせた。

完成された映像は、説明されなければ本物の若いジェームズが踊っているようにしか見えない。その完成度の一端を担っているのが、高度なレンダリング技術である。最近、ポール・デベヴェックらによって開発され、RenderManに実装されたばかりの最新技術"グローバル・イルミネーション"のテクニックが用いられているのだ。これは、実際のステージにおける照明環境を、そのセットに置いたクロムボールに写し込むことで、それを撮影した画像から180°のイルミネーション・データを割り出すというものだ。同じバーチャルの人間を扱うのでも、このあたりの力技に日米の力量の差を感じてしまうのである。

*1...マスターズFX社を率いるトッド・マスターズは、特殊メイク・アーティストとして「エルム街の悪夢5 ザ・ドリームチャイルド」（89）などを手掛けている。また、バーチャル俳優用モデル制作では、2000年のSIGGRAPHエレクトロニック・シアターで公開された、Life F/X社の実験作品「Young at Heart」にも参加している。

*2...ハウス・オブ・ムーブス社は、モーション・キャプチャー専門のスタジオで、「タイタニック」のバーチャル乗客も彼らの仕事である。

大口孝之（映像クリエーター）
1959年岐阜市生まれ。CG、特撮映画、大型映像、立体映像、博物館・博覧会の展示、テーマパーク、テレビ科学番組等の企画・演出を行う。
NHKスペシャル「生命〜40億年はるかな旅」（1995）のCG/VFXでエミー賞受賞。ウルトラグラフィックス、日経01、映像新聞、スターログ誌に連載中。

SOFTWARE VJ

VJとは21世紀を身体で表現するデジタルの申し子たち

純度の高い音楽と映像がループするテクノのイベントには、アーティストのライブやコンサートとはまた違った魅力がある。一度VJがプレイするクラブに足を運べば、その恍惚感に魅せられてしまうだろう。VJとは、クラブやイベントなどでDJが自らミキシングした曲を流すように、映像をミキシングし音楽にあわせリアルタイムで映像を流すプレイヤーのこと。音楽担当のDJと映像担当のVJというようにユニット構成をとるのが一般的だが、1人で音楽と映像をこなすVJも多い。代表的なVJは、SugarSoulのイベントパーティ(Dragon Ashのkenjiなど多数のゲストが登場)でもプレイをしたloveseed、TV番組「D's Garage 21」のオープニング制作をしたgooddy*の下桐希など。下桐希と「D's Garage」からは、「SUBLIMITIE*」(4800円)というVJソフトも生まれている。音楽に合わせてCGムービーを自在に操る姿は、クラブシーンなどで多くの人々を魅了し始めていて、前述の下桐希のようなVJになりたいという、VJ予備軍も増加中だ。今回は、そんなVJ予備軍のためにVJソフトをいくつか紹介したい。

まずは、フリー版時代から多くのVJに支持され、昨年製品版も発売された「composite station」(Win版・19000円)。強力なコアエンジンとBPM機能をはじめとする、サポート機能が満載の即戦力ソフトだ。さらに同じIMAGICAからは、素材を自ら作り出す事ができ、ムービーのレンダリング出力機能が付いたソフト「exp system」(12000円)が、Mac版&Win版の両方で発売されている。

そして、TDK(株)の「VJ Liquid Effect」は、テクノ・トランス、ハウス、ヒップホップ編の3編に分かれており、それぞれにオリジナル40種類と共通30種類、計70種類の映像素材を収録。エフェクトも充実しており、映像スピードもサウンドのBPMにあわせて調整可能なので、サウンドにあったVJパフォーマンスが楽しめる。3編がセットになったお得なコンプリートパックも発売中だ(13000円)。

サウンドや映像を駆使した全操作をマイクロファイルとして収録し、いつでも再生可能にした「マイクロレコード/リプレイ」機能を搭載、目をひくようなビジュアルデザインのインターフェースも美しい、文化庁メディア芸術祭で優秀賞受賞の「motion dive2」(26000円)などなどがある。

VJ専用ソフトの多くはVJやCGクリエイター達が開発・制作しており、インターフェースなどに彼らの個性が色濃く反映されている。ソフト選びの時には、機能や値段の他に、自分の好きなVJが作ったソフトを選んでみるのもいいだろう。ただし、現在はMacとWinのどちらにも対応しているソフトは少ないので、その点には注意。

1...composite station (win)
価格:19,000円
製品情報:http://composite.jp.org
2...exp system (Win/Mac)
価格:各12,000円
製品情報:http://exp-system.com
3...VJ LiQuid Effect (コンプリートパック)
価格:13,000円
製品情報:http://www.tdk.co.jp/cai/
4...motion dive2
価格:26,000円
製品情報:http://www.digitalstage.co.jp/motiondive/

ANIMATION CGアニメーション

低コストでハイクオリティ アニメとCGの接点にあるもの

「風の谷のナウシカ」などのアニメーションを生み出したスタジオジブリが、CG技術を自作のアニメーション作品に本格的に導入し始めた頃は、今までの作風とCGが結びつかず、どのような作品が出来上がるのか想像できない、という人も多かったようだ。しかし、映画「もののけ姫」で、CG技術を作品に見事に生かしてみせ、次作の「となりの山田くん」では、まるで水彩画のようなCGらしからぬ映像を映画ファンに見せつけた。CGは必ずしも近未来的で無機的・金属質な映像だけではない、ということである。

「パやっ」「魔法遊戯」のキャラクターデザインは「あすまんが大王」のあすまきよひこ。3DCGに適した絵柄という判断は当たり、CGっぽくない映像にうまく仕上がった

そして、今回注目したいのは、アニメ制作会社の「AIC」が手がける「魔法遊戯」という作品。この作品のキャラクターは、CGで作成されてはいるものの、全体的にセルアニメ調に仕上がっているのが、大きな特徴だ。SIGGRAPHでもキャラアニメのソフトがいくつも展示されており、話題になっていたようだが、どれもがリアルタイプな3DCG作品ばかりだった。そのなかで「魔法遊戯」のように、デフォルメされたセルアニメ調のキャラクターが、3DCGで作られるのは、なかなか珍しいことなのだ。今までは、予算的にCGをフルに使うことが難しいという面があったようだが、この作品は、価格が5万円をきるという「アニメーションマスター」というソフトを使って制作されている。さらに、ビデオ作品である「魔法遊戯」が、この先テレビ化や映画化といった展開をみせても、フルCGで制作しているため素早く対応できるという利点もある。コスト削減が叫ばれているアニメ業界だけに、この作品が現状を大きく変える第一歩になるかもしれない。

HARDWARE グラフィックカード

GeForce2 Ultra搭載のグラフィックカードが発売

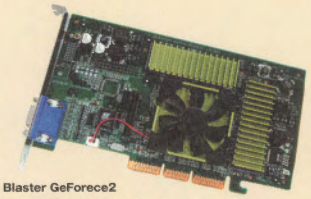
グラフィックカードという言葉は、読者の皆さんも聞いたことがあるのではないだろうか。グラフィックアクセラレータ、グラフィックボードなどいろいろと呼び方があるが、パソコンの画面表示を担当する専用の基板のことである。たとえば今使っているパソコンの表示能力を高めたいと考えた場合、より高性能なグラフィックカードに付け替えたりすることで、高い解像度でも表示の色数を増やせる、ゲームや動画の動きがなめらかになるといった効果が得られるのだ。ただし、機種によっては細かな設定が必要になる場合もあるので、取り付ける際には、注意する必要があるようだ。

さて、カノープスよりGeForce2 Ultraを搭載したグラフィックカード「SPECTRA 8800」が、もうすぐ発売される。GeForce2 Ultraとは、250MHzで動作する米NVIDIA社製のグラフィックスチップのこと。グラフィックスメモリーとして64MBのDDR SGRAMメモリーを搭載、250MHz対応のメモリーを230MHzで駆動することで高速性と安定性を確保している。今後、カノープスから発売されるグラフィック、オーディオ製品などと組み合わせることも、可能である。

同じくGeForce2を搭載した「3D Blaster GeForece2 ULTRA 64MB AGP」。こちらは、クリティブメディアから10月に発売された。こちらも第二世代T&Lエンジンや、NVIDIAシェーディング ラスタライザを搭載するGPU、460MHz駆動、64MBの DDR(ダブル・データ・レート)メモリが、驚異的なゲームグラフィックの処理能力をもたらしてくれる。

GeForceシリーズ以外にも、3DCG制作マシンのチップとしては、独自の機能を有し、高い評価を得ている「Voodoo」シリーズなどもある。

ひとくちに3DCGを描く、といっても3Dの作品を描くことと、ムービーを作るのでは、必要となるグラフィックカードの性能も違ってくるようなので、これからCGを制作したいと思う人は、頭にとめておいてほしい。


3D Blaster GeForece2
ULTRA 64MB AGP(クリエイティブメディア)
URL:http://japan.creative.com/

SPECTRA 8800(カノープス)
URL:http://www.canopus.co.jp/

期待のハリウッド超大作 フルCG映画はアノ……

©FF.Film Partners

目を見張る「FF」のCG技術

映画化の製作が発表されてから2年。2001年に公開予定の映画「FINAL FANTASY」（以下「FF」）のトレーラーが、9月12日に国内のクリエイター向けに行われたSCEI（ソニーコンピューターエンタテイメント）主催の発表会で上映された。正確には、発表会自体は今年のSIGGRAPHで展示されたグラフィックマシンのGScubeを、国内のクリエイターに紹介するものだったのだが、その会の中で「FF」の予告編が流されたというわけである。

ところで「FF」とは何かというと、日本で大ヒットしたゲーム「ファイナルファンタジー」が、映画化されたものなのだ。とはいっても、映画の内容は、「FF」シリーズのどの作品ともつながりはないらしい。気になる公開日は欧米が2001年夏、日本はというと2001年秋に予定されている。映画の製作は、スクウェアのホノルルスタジオで行われており、1997年5月の設立以来、「FF Movie」を製作してきたようだ。製作費は11500万ドル（約126億5000万円）と言われ、これはハリウッドの超大作に匹敵する額である。ストーリーに関しては、ファンから「ファイナルファンタジーの世界」だと納得してもらえるようなものらしいが、SFの要素も強いようなので、どのような物語になるのか、ファンならずとも今から注目したいところ。スタッフは、監督にゲーム「FF」シリーズのプロデューサーでもある、坂口博信。脚本には「アポロ13」のアル・ライナー、声の出演にはアレックス・ボールドウィンやミン・ナ、渋い演技で名優と名高いドナルド・サザーランドなどが名を連ねている。「FF」の予告編自体は、スクウェアのサイト（http://www.finalfantasy.com/）でも見ることができるので、小誌読者の中にもすでに見た人もいるだろう。スクウェアの米国子会社であるスクウェアピクチャーズは、コロンビアピクチャーと「FF」を含む新作映画3作の開発、製作、配給に関する基本合意を交わした。おそらくは3作にとどまることなく、映画製作に関わっていくことになるだろう。スクウェアUSAを中心に、ピクチャーベースの豊かなアメリカでコンテンツ制作会社として歩み始めたわけだが、将来的に、いやこの「FF」を足掛かりに「1級のCGスタジオを目指し」ていくのではないだろうか。

そして、何より気になるのはSCEIとのつながりの深さである。e-cinemaをキャッチコピーに、デジタル映画配信に向けて突き進むSCEIと、映画制作に本格的に乗り出したスクウェア。ワールドワイドで強力な企業と、世界中にファンを持つエンターテインメントコンテンツ。高いレベルで互いに補完しあえる強力なタッグプレヤーを有したから、動き出すことができたともいえ、これからもちょっと目を離せない存在であるようだ。

CGアイドルはあくまで「アイドル」として誕生する

最近ゲームの女性キャラクターが、男性プレイヤー達に都合のいい作り方をされていると、フェミニズム運動が盛んなアメリカでは論議を巻き起こしているらしい。日本ではというと、キュートな顔立ちで日本人の好みにぴったりなキャラクターのテライユキをはじめ、CGアイドル達の活躍は盛んになりつつあるようだ。

そしてここに将来性を期待させるCGアイドルが1人。佐々木リナという女の子だ。彼女はチューリッヒ生命初のバーチャル社員という設定で、HP上（http://www.zurichlife.co.jp）では保険についてのアドバイスコーナーを担当している。そんな彼女の生みの親は、気鋭のクリエーター・由水桂。彼が世に送り出した「リッジレーサー」の深水藍や霧島あさひは、テライユキと並ぶ芸能活動を展開中だ。

今後の活躍が楽しみな佐々木リナだが、なんと来年の2月1日にはCDデビューが予定されている。ただし、こちらは実在のシンガー佐々木里奈。CDデビューまではバーチャルアイドルとして活動し、デビュー後は実在のシンガーとして一挙に現実の世界に活動の場を移していく。佐々木リナと佐々木里奈を融合、一致させるというプロジェクトだ。それはCGアイドルが、実在のタレントと同じくらい魅力を備えた存在であると認められたとも言える。CGアイドルは、決して「CG」ではなく「アイドル」であるのだ。

チューリッヒ生命ホームページ
http://www.zurichlife.co.jp

佐々木リナ。ホームページで彼女の活動をリアルタイムでチェックできる
http://www.rinasasaki.com

デビューのサポートまでついてくる親切オーディション

CG-ARTS協会（財団法人画像情報教育振興協会）が、CGによるバーチャル・タレントを募集している。応募対象作品は、コンピュータグラフィックスで制作されたキャラクターならば、老若男女から動物まで、静止画・動画、2D・3Dを問わないそうだ。見事グランプリに選ばれた作品には、賞状と賞金50万円が与えられ、しかもTV番組出演やCM起用、写真集の出版などといったメジャーデビューのサポートが準備されるとのこと。そして、グランプリ以外にも準グランプリ（2作品）、入賞作品（数作品）が選ばれ、こちらにも賞金に加えてメジャーデビューのサポートが予定されている。さらに、このオーディションの審査を担当するのは、ケンイシイ、里中満智子、千葉麗子、中尊寺ゆつこ、富野由悠季などといった、いずれも各分野で大活躍中の著名人達。自分の作ったキャラクターを各メディアで活躍させてみたいと思う人は、ぜひ応募してみてほしい。詳しい内容と作品送付先は下記まで。締切りは12月22日（金）必着。

また文化庁では、毎年「文化庁メディア芸術祭」を開催。デジタルアートのインタラクティブとノンインタラクティブ、アニメ、マンガの4部門でそれぞれ大賞と優秀賞4作を選出している。こちらも作品は一般公募によって募集しているが、残念ながら今年はすでに募集期間は終了。しかし、来年の3月に受賞作品の発表があり、各分野から選ばれた作品の展示や上映も行われる予定なので、こちらもオーディションとあわせて注目してほしい。

作品送付先：〒104-0031　東京都中央区京橋1-11-2
CG-ARTS協会内「文化庁メディア芸術祭企画」事務局
詳しい応募要項はhttp://www.charamix.com/まで。

3DCG Creator Sp

V

Shinji Watanabe

渡辺伸次氏（D3D／代表取締役）

3DCG界を牽引する2人が語る「3DCG界の明日はどっちだ!?」対談

その多方面に渡る活躍ぶりで、3DCG業界をリードしている笹原氏と渡辺氏。両氏はCGプロデューサーでもあり、それぞれが運営している会社の代表取締役でもある。そんな2人が、ざっくばらんに語り合った内容は、非常に興味深いものだった…

Text/Seiichiro Hattori
Photo/Takahiro "Morry" Mori

ecial Talk Battle

S

Kazuya Sasahara

笹原和也氏（笹原組／代表取締役社長）

Phase1 私生活を垣間見る

笹原：奥さん、元気ですか？（笑）。

渡辺：どういう対談なんだ（笑）。……元気ですよ。帰ると、子供がお出迎えしてくれるし（笑）。そういう笹原さんは？ 彼女、元気ですか？

笹原：うん、元気ですよ。

渡辺：このところは忙しい？

笹原：そうですね。ぼちぼちかな。以前のような「すげー大変さ」は最近無いですけど。

渡辺：一時期の「1週間ぶりに家に帰ったら、子供が新しい言葉を覚えていた」ようなことはなくなった（笑）。ボキャブラリが増えていた、みたいな。

笹原：まぁ、忙しいくらいでないといけないんだろうけどね。

渡辺：この（CGの）業界をやっていると、暇なときっていうのが予測できないことって、ありません？

笹原：うん、確かに。だから、俺は「予定」は立てないです、絶対。

渡辺：というと？

笹原：たとえば、どこかに行くとするじゃないすか。普通ならば、前もって「3日後の15時に××駅で」とか約束しますよね。でも、俺はそれをしないことが多いです。行き当たりばったりというか。話していて、どうしても何処か行きたくなったら、「明日から行こう」みたいな。それくらいの勢いでないと、行けないですね。

渡辺：そういうのも、アリなのかなぁ。

笹原：たとえば作業を進めていて、「予定」のためにそれを中断させることがあると、イメージを忘れてしまうんです。だから、できるだけ中断はしたくない。逆に、予定を立てても仕事の都合で行けなくなることが多いじゃないですか。僕一度それで失敗してるんで（笑）。

渡辺：逆に、仕事をしていると、忘れてしまうということもあるしね。

笹原：気をつけてはいるんだけど（笑）。そういった意味では、「マメさ」ってないかもしれないね。

渡辺：そうかもね。「そうでなければならない」という必要性はないんだけど、人として（笑）。

笹原：奥さんは、渡辺さんがCG業界で働いていることで不満を言わないですか？

渡辺：以前から、近い業界では働いていましたから。でも、言われないってことはないですね。それは、どの業種でも一緒かもしれないですが、（奥さんには）我慢してもらっているところもありますね。悪いとは思いつつ。

笹原：子供さんとは遊んでいる？

渡辺：あぁ、そういった意味では、子供にはかわいそうなことをさせてますね。あまり相手をしてあげていないかな。

笹原：……忘れられちゃったりして（笑）

渡辺：今のところ、それはないです（笑）。でも、そうなったら、ショック大きいですよね。

Phase2　今年を振り返って

渡辺：ところで、今年の仕事はどうでした？ 充実していました？

笹原：今年だけで、3～4本かな。「Virtual Star 2000」と「DINO CRISIS2」それからテライユキの短編集がメインです。

渡辺：私のほうは、「決戦」とテライユキのムービー集と「Wing」（アニール）のCM、あと、某社の大作にも実は関わっているんです。

笹原：え、それは知らなかったなぁ。某社ってどこ？ ここでは言えないの（笑）？

渡辺：こういうのって、（言っていた部分が）突然ボツになったりするでしょ。だから、「○○」というソフトの「××」って、言えないわけです。

笹原：ところで、渡辺さんの手がけられたテライユキの映像（「テライユキ／シークレットライブ」の中の作品『ユキどどすちん』）を観たときは、正直「よくできているなぁ」って思いましたよ。

渡辺：俺も「よくできたなぁ」って思いました（笑）。

笹原：その話で思い出したんだけど、ビデオ版って、時間が無くてDVD版より解像度が低いんですよ実は。でも、DVDはビデオよりも解像度が高く再生されるので、解像度を高く作ってます。

渡辺：ビデオだと、「解像度が低い」ということ自体が分かりにくいですよね。それから、個人的には、「テライユキのダンシングクイーン」に登場する、「ミハルがボーリング場で踊る」シーン。あれは秀逸ですね。

笹原：ありがとうございます（笑）。

Phase3 今後に求められるもの

笹原：ところで、話は全然変わりますが、3DCGってエンターテイメント風になりつつあるって思いません？

渡辺：ストーリーとか？

笹原：そう。今までのCGは、ストーリーってあまり重視されていなかったんですよ。「絵がきれいだから」とか「女の子が可愛いから」とか。静止画ならそれもアリなのかもしれないけど、ムービーではそうはいかない。

渡辺：その傾向はあるよね。

笹原：思うに、「テライユキ」（のムービー）のあたりから、ストーリー性を重視しているって雰囲気はあります。

渡辺：そういった部分を含めて、勉強にはなりますよね。というより「常に精進」みたいなところはありますが（笑）。私自身が「オペレーター」としてだけではなく、実際にディレクションしてみることで、面白みが変わってくるかな、と。

笹原：そうですね。業界全体的な傾向を見ても。

渡辺：もう少し付け加えると、最近ではむしろストーリー性がないと、3DCGムービーとしての評価が下がってしまうような傾向があります。

笹原：ただ映像を作っても、今ではなかなか注目されない。「だから、何？」みたいな、冷たい返事が来るだけですね。制作している側から見ると結構おもしろかったりするものが、外から見ると評価が高くなかったり。そういったことは、業界としてはいい傾向なのかもしれませんが。

渡辺：たとえば、バーチャルキャラクターをみて、「かわいい」と思える瞬間って、ありますよね。それに興味を持った人（CMなどの制作会社など）が、「この制作者に頼めば、いいCGが上がってくる」と、仕事を依頼してくることがあるんですね。

笹原：ある、ある。

渡辺：でも、やはり「カワイイ」だけでは、不足しているわけです。そのときに、何が足りないのかというと「演出」ですね。CGキャラクター、たとえばテライユキが世に出てきたのも、キャラクター自体が持つ「キレイさ」「カワイらしさ」もありますが、それだけではないと思います。「ストーリー性」や「演出」が相乗効果を生み出した、と思いません？

笹原：そうですね。ただ「かわいい女の子」が登場しているだけなら、別にCGでなくてもいいわけですよね。タレントさんにも「カワイい」「キレイ」な方がいるわけだし、数も多いわけですから、最適な女の子は実在するはずです。だから、CGキャラクターを使うのであれば、実在の女性には不可能なキャラクター性や演出、ストーリーで魅力を引き出していくべきだと思います。実在の女性の模倣で終わるだけなら、実在の女性には勝てないですよね。

渡辺：僕は、その「演出」という面に関しては、今後の命題ではないかと思うんです。だから、CGを描けるというだけでなく、ストーリーにも重きをおくことができる「描き手」が有望視されるでしょうね。もっとも、分業すればいいといえばそうなんですけど（笑）。

笹原：そして、時には「強気」でいくことも必要かもしれない。

渡辺：実は、CMとゲームのディレクションの話が来てるんですよ。この話が来たときに、多少なりとも我々のカラーや演出を見てもらおうと思ったんです。そのあたりは、ある意味「強気」で行く必要があるかも知れません。

笹原：いろいろ考えると、最近のCG業界に関わって仕事をしてきている人たちの意識というか考え方って、確実に変化してきているよね。

渡辺：CG業界全体はともかく、特にインディーズ系のアーティストは劇的な変化を遂げている、そういう感じです。

笹原：そういう部分に関しても、きっかけはテライユキだって思います。今もバーチャルキャラクターってCMで起用されたりして注目されてますが、今後もさらにビッグウェーブがきそうな感じですよね。

渡辺：それと、これまではキャラクターに限らず「CG自体が」といっても過言ではないくらい、オタク系の人にしか受けていなかった。

笹原：それが、近年になって一般に浸透してきて、幅広い層に抵抗なくCGが受け入れられるようになってきてるのかもしれないような、そうでもないような（笑）。

渡辺：そうなってはじめて、キャラクターの持つ「個性」と、CGの持つ「美しさ」が活かされるようになるだろう、と。

Phase4 CGと他のメディアとの違い

渡辺:基本的には、好きなものを表現していきたいという思いがありますが、そのあたりはどう思われます?

笹原:アニメーションとCGを融合させるようなことをやってみたいですね。

渡辺:もし笹原さんが作るとしたら、どんなアニメ映画ですか?

笹原:バーチャルキャラクター系にはなるでしょうね。それが今一番売れる切り口だから。ただ、実際に存在しないキャラクターを、あるように制作するのは非常に難しい。

渡辺:そのとおりです。

笹原:いわゆるアニメーション作品の場合は、キャラクターを作るときに、まずそのキャラクターがそのストーリーにとってどういう役割を果たすか、または、どんなふうにそのキャラクターを立たせるか。という部分から考えますよね。この主人公は100万馬力で、悪の大魔王を倒す(笑)とかね。でも、最近のCGキャラクターの場合は、まずキャラクターの姿形があって、それに合う性格を設定して、それにあうストーリーが設定されていく。僕もそういうところありますが、それって良くないと思うんですよ。

渡辺:それで思い出しましたが、バーチャルキャラクターを起用したCMって、大変ですよね。

笹原:動くのが大前提ですから。タレントさんを起用したほうがラクなんじゃねえか? って思うこともあるんですけど(笑)。

Phase5 アイドルとCGキャラクター

――:そういえば、テライユキが司会をしている「デジタルドリーム」という番組で、飛飛(フェイフェイ)が動いているムービーが放送されましたが。

笹原:飛飛は動かすのは難しいと思いますよ。リアルなキャラクターほど、そのリアルさのクオリティーを保ったまま動かさなきゃいけないから、大変でしょう。それを考えると、現実のアイドルとかタレントのほうが、最近は3DCGっぽい感じがする…。たとえば、浜崎あゆみとかね。

渡辺:確かにそうかも(笑)。戦略的にそうしているのかと思えるようなところもありますよね。

笹原:最近のタレントって、「すごい美人」といった女性って、少なくありません? たとえばといっては申し訳ないけれど、優香とかね。あ、悪い意味では全くないです(笑)。実際に人気もあるわけだし。ただ、「究極の美人」という雰囲気ではない、と。部分(パーツ)で見ると、人を惹きつける魅力を持っているのがポイントなのかなぁ。

渡辺:最近は3DCGキャラクターをCMに起用しますよね。しかし、3DCGキャラクターが登場する前は、タレントなどがそれをやっていたわけです。ある意味、3DCGキャラクターと対等に戦わなければいけない面が現在、発生してきているという現実も、確かに否めないですよね。そうすると、タレントさんにとっては脅威に思われる部分も存在し得ることになります。

笹原:まあ、でもそれが全部になるわけでなければ、大丈夫なんじゃないですか? CMの中で、「誰を起用するか」のコンペが内部で行われて、その結果3DCGキャラクターが起用されたとしても、それは競争原理なわけですし。

――:お2人は、男性のキャラを描こうとは思われないんですか?

笹原:あまり思わないですね。

渡辺:またそれはどうして?

笹原:自分を投影してしまうというか。「自分をカッコよくして」みたいなところですよね。「こんな自分を」みたいなところが出てしまうのがイヤなんです。ただ、ストーリーに登場して、必要になってくるような場合は別ですけど。といっても、実は過去に静止画だったら数点ほど制作したんですけどね。

渡辺:私は、機会があったらやってみたいとは思います。というより、男のキャラクターを作っているのも面白いかな、と。あ、別に妙な趣味ははないですよ(笑)。

笹原:男性キャラクターのモデルとかは想定します?

渡辺:ミッチー(及川光博)やGacktかな。彼らは、おそらくだけど計算して今の自分のキャラクターを演じていると思う。そういった方向性で制作したほうが、より過剰な感じになっておもしろくなるんじゃないかなと思えるんですよ。

「地獄の花線」／©笹原和也／笹原組

「朝穂なな」／©D3D

笹原：うん、そうだろうなぁ。最終的には、おもしろいものを作らないといけない。ただ、本当の芸能人をコピーのように作っても、何もおもしろくない。「3DCG化するなら本人見たほうがいいじゃん」的なところですね。何かアクションを付ければ別ですが。たとえば……爆破してみるとか（笑）。爆破でなくてもいいのですが、要は現実ではないことをさせないと、意味がないですよね。

渡辺：キャラクターのおもしろさを伴いつつ、意外なことを映像化する。それはそれで、存在価値があるものになってくるような気がします。ところで、飛飛ってアニメ系の感じがしませんか？

笹原：そうかなぁ……俺はそうは思わないけどなぁ。

渡辺：モデル自体がよくできているせいもあると思いますが、個人的にはそんな気がするんですよね。

――：飛飛は、若い女性からの支持も大きいようですよ。

渡辺：笹原さんの話にもありましたが、やはり飛飛は「カワイイ」というよりも、芸術というか「キレイ」というか。そういったところが、男性だけではなく女性にも支持されているんでしょうね。

Phase6 CGとムービー

渡辺：ところで、芸術的でキレイな作品といえば……。

笹原：はい？

渡辺：AVのムービーを作るのは？

笹原：「キレイな作品といえば」って……そうかも（笑）。やりたいとは思っているんだけどね。現状では技術的に難しいんですよ。AVって、通常の映画ではないような「体の曲げ方」や「体の重なり方」をしますよね。そのあたりって、リアルさを追求すると、結構難しいと思います。生身の人がやるのは、ある意味簡単ですが（笑）、CGキャラクターだとどうなのかなぁ。

渡辺：リアルさ、か……。

笹原：他でもそうだと思うんだけど、たとえば「腕を掴んだ状態」をうまく表現するのって、実は難しいわけですよ。掴めば、一部はへこむけれど一部は盛りあがる、そういった部分がなかなかこう上手く出せないことがありますよね。まして、それが弾力性のある胸だったりすると……。あ、でも、この前「肩に水着が食い込んでいるところ」を作りましたけど、作っていて楽しかったですよ（笑）。

渡辺：「からみ」とか、汗などの「ぬめり感」とか、結構手がかかりそうだもんなぁ、CGだと。

笹原：まぁ、AVに限らず、CGで映画を制作するということを実際にやってみたいですね。

渡辺：誰が最初に、CG映画を製作すると思いますか？

笹原：俺っす。俺っす（笑）！　今は難しいけれど、将来的にはね。CGやっていて映画をやろうと思ったら、ストーリーとかの部分も本格的に考えないと。それには、優秀なスタッフが揃っている必要があると思う。

渡辺：現状では、「自分がディレクションしながら制作している」ような感じになりますからね。

笹原：やっぱりそれはまずいっすよねえ。自分でオペレーションすると、スタッフに対する指示がおろそかにならないですか？

渡辺：それはある。自分でやったほうが早い、っていう場合もあるけれど（笑）。

笹原：俺としては、自分の手を動かしている時間があったらスタッフの面倒を見ている、そういった流れのほうが理想ですね。これまでの過程でもそう思えることがあったものですから。自分のイメージをより具体的に、制作しているスタッフに伝えていくべきだと思います。その作業に時間のほとんどを費やすべきだと思います。

「朝穂なな」／©D3D

「花と饅饅」／©笹原和也／笹原組

渡辺:それで、CGムービーでも静止画像でもそうかもしれませんが、スタッフとしての個性をその作品に植え付けていくような、そういう流れでしょうか。

笹原:話はちょっと違うかもしれませんが、僕思うに、スタッフの個性なんて尊重してはだめです。もちろん、いい部分はのびのびやらせるべきだと思いますが、自分がイヤだと思ったら白いものでも黒と言わせる。それぐらいの気合が必要だと思います。というか、スタッフの個性を尊重するのはディレクターとしての責任を放棄しているようにも感じますね。というのも、そういう失敗をしたから言うのですが(笑)。そんで、黒いものも白と言わせるにはやはりディレクターが一番苦しんでないと説得力がないっすよねえ・・・(笑)。もちろん、クライアントがいて仕事をする場合、話は、またちょっとちがいますけどね。クライアントが黒っていったら、ディレクターがいくら白っていってもダメな場合もありますしね。やっぱり、ビジネスとして、発注した企業や個人の意向を変更することはできない。それを変えたら、クライアントの意向を無視した作品になっているだろうし、極端にいえば別の作品になっている可能性もありますよね。

渡辺:もし内容まで変えようと思ったら、制作する最初の段階からそのプロジェクトに参加しないと難しいでしょうね。その意味もあって、我々はクライアントが「これでいい」というものを作るしかないといえるでしょう。

笹原:現在が、CG自体がまだ黎明期だということもあるでしょうけど。

渡辺:あと、全体を制作しているのではなく、一部に携わっているということもあります。作品の全体を制作している場合は、コンセプトや流れを考慮して変更を加えていくことはできますが、たとえば「ゲームのある一部分」というと、それは難しい。

笹原:それはそれで、仕方がないことなんでしょうね。そういうところがきちんとできない人には、仕事が来ないでしょうしね。いくら個性や技術が秀逸でも、このあたりが上手に消化できないと、仕事を依頼するクライアントも不安でしょう。クライアントが出来上がったモノを見て、それに満足してくれるかどうか、それが一番大事ですよね。

渡辺:普通の人がCGの作品を見て、どう思うかということもありますしね。

笹原:クライアントも、CGに精通しているわけではない場合が多いわけです。そういった見方をすればクライアントも「普通の人」ですからね。

——:そういった意味で、自分をPRするようなときの「突破口」となるのが、オリジナルの作品でしょうか?

笹原:そうですね。それは持っていたほうがいいですね。

渡辺:キャラクターの仕事が入ってくれば、必ず制作するわけですから。実は今、大掛かりなバーチャルアイドル系で進めているキャラクターの仕事があるんです。将来的にはプロモーションビデオにも着手したいですね。ある程度、作り手のカラーが出せますし。

笹原:CGをやる人は、実写業界よりも認められていないことも事実ですよね。

渡辺:それは本当。確かにそうですね。

笹原:まず、CG業界自体の歴史が浅いのも要因でしょう。

渡辺:これからってところでしょうね。

笹原:実際問題で、プロの実写系の監督がCGをみたら、「稚拙」に思われる部分もあるかもしれないし……。しかし、それは変えていかないといけないし、突破口っていうのもないのかもしれない。こつこつと実績を築き上げていくことが最優先課題だと思います。

渡辺:「彼らに演出なんかできるか」と思われているかもしれませんね。

笹原:そう。現実に、CG業界で活躍していても、CG業界では認められていない面が多くあります。映像的にはまだまだ稚拙だと思っているだろうし、それを覆すだけの作品もない。

渡辺:悲しいかな、現状ではないですね。

Phase7 制作者とメディア

笹原:今さらながらいうのも何ですが、実は「CGの制作者がメディアに出るのって、どうかなぁ」と思っているところがあるんですよ。正直なところ、こういうところで対談している場合じゃねえよな、と思いますね(笑)。

渡辺:確かに、裏方に回っているべき人ですからね、我々は。

笹原:でも、なぜ出るかというと、将来的に「表に出るに値する人物になりたい」という思いを持っているからです。正確に言うと、出るのは嫌いではないですが、「俺は出るに値しない」と思える時もありますよ。

渡辺:実は、しばらく前に担当していた連載関係を全てやめてしまって、メディアに出るのはどうなんだろうと考えていた時期があったんです。その時期は、しばらくマスコミ関係にはあまり出ていなかったですね。

笹原:昨日、実はウチの関(笹原組)と飲んだのですが、そのときもちょうどその話になったんですよ。そこでも、「やはり、作っている人の顔は出ないほうがいいんじゃないすか?」といわれましたね。

渡辺:なんというか、制作した人の顔を見てしまうと、作品に先入観がはいってしまうんですよね。

笹原:制作者のキャラクターとか。

渡辺:作者が強烈な個性を持っている場合は特にね(笑)。

笹原:アニメーション作家の方もそうですよね。宮崎駿さんも、アニメーションの方で有名になってから誌面に登場されるようになりましたし、逆にいうと我々が出すぎなのではという気もあります。

渡辺:出れるときには出ておいたほうがいいという考え方があるのも、また事実ですけれど(笑)。

笹原:そりゃ、そうだ(笑)。ただ、我々はあくまで裏方ですから、「登場する必要はないのでは」と。本人が登場するよりも、作品を1つでも多く出していただいたほうがいいかもしんないですね。

渡辺:私も、個人的には作者が出ないほうが、作品を観たときに先入観がなくなるのでいいと思いますね。同じアーティストでも、音楽系の方々は、自らを前面に出して活動されるパターンが大半ですから、それはいいと思います。でも、この業界はそれには合致しない。「CGの渡辺さん」といわれるのがイヤ、という話もありますが。

笹原:プラスもあれば、マイナスもある、ということかな。クリエイター予備軍にカリスマ扱いされても、金にならないすから(笑)。

渡辺:笹原さんがいっていたとおりで、我々クリエイターは作品を観てほしい、つまり「作者よりもまず作品」という考え方は非常に的を得ていますね。

笹原:目立ちたがりやなんで、本当は出たいけどね(笑)。

渡辺:出れるうちは、ね(笑)。

Phase8 そして来年へ……

——:2001年にお2人が予定されていることはありますか?

笹原:今のところはないですね(笑)。ただ、2001年は30分物を2本くらい作れるといいな〜〜(笑)。

渡辺:2001年4月から、オリジナルゲームを制作します。ゲーム1本まるごと作ろう、と。対応のハードウェアはまだはっきりしていないですが、それが現状である程度決まっていることかな。

笹原:といったところです(笑)。

渡辺:……と、そろそろまとめに入ったほうがいいのかな?

笹原:最近、俺は自分を卑下していることが多くて、よく友達から「元気が無い」と言われるんですが、それは、俺が見ているところって、高いからなんですよ。「おれはだめだ」つっても、そのへんのやつらには全然負けてないと思ってますしね。とりあえず、高い目標を持って進んでいくしかないかな。と同時に、他人のことをどうこう言っている場合ではないですしね。

渡辺:自分をどうするか、ですよね。

笹原:そうですね。他の人を悪く言う理由もないし、自分にとってもメリットもない。時間とカロリーの無駄。

渡辺:もっと自分をどうするか、を見ないとだめですね。そして、自分自身を向上させないと。

笹原:この業界も歴史がまだ浅く、長く険しい道ですが、しんどいけど、がんばっていくしかないかな、という気持ちですかね。

渡辺:ここ2〜3年は、本当に試行錯誤で辛い時期でもあったので、そろそろ下積みを卒業して「ドーン」と何かやりたいです。

笹原:最近は、苦しそうな顔しかしていなかったので、周囲からよく「元気ないの?」とよく言われました(笑)。でも、これからは、苦しいときも笑っていられるようになりたいですね。

渡辺:笑えるときに笑うのは、普通ですからね。まぁ、リアルタイムのCG映像が作れる見込みができたので、それが目標といえるかもしれません。

笹原:30分もので全26話完結、みたいなものですね。

渡辺:そうです。レンダリング時間はナシだけど、一度ビデオかなにかに撮るかたちにはなると思いますが。そういった意味では、笹原さんもそうだと思いますけど、リアルタイムのCG映像で先行したいですね。将来的にはこれ(リアルタイムCG)が一般的になってくると予測していますし。

笹原:ハードウェアも含めてですが、開発環境が向上しているのも、追い風というかこれからの展開にはいい材料ですね。

渡辺:たとえば、マイクでしゃべっている音声を認識して、口の動きを表現できたり。「こう話すと口の動きがこうなる」ということを自動的にやってくれるわけです。まばたきも、スイッチ(パソコンのキーボード)を押せばパチパチしますし。

笹原:おおお、それはとってもラクですねえ。余計な人件費もかかんないし(笑)!

渡辺:そういった、生産性を向上させる機能が多くなっているので、できることが広がってくるんじゃないかな、と。数年前には、LightWave3Dがハイエンドを超えるとは思っていなかったし。

笹原:予算面で厳しいということはありますが、地道にやっていくほうがいいんじゃないですか。ていうか、地道にやるしか方法がないんですけど。

渡辺:飛び越して何かをやるのではなくてですよね。

笹原:ある目標を達成してしまうと、それでやることがなくなってしまうような。そういった意味でも、目標は高いほうがいいですよね。常に理想を追いかけていく、みたいな。

渡辺:終点はまだまだ遠いですね。

笹原:コツコツと。しかし、理想は高く(笑)。

渡辺:「アリとキリギリス」じゃないんだから(笑)。

■取材協力:全日本女子プロレス

大好評発売中!
「バクバクKissの世界 -W EXPLOSION-」 全日本女子プロレス所属選手10名のテーマ曲も収録/初回限定仕様:豪華32P写真集付プリスターパック仕様
格闘女神ATHENA feat.キッスの世界
CD:EPCE-5062 ¥3059
zetima inc./Sony Music Entertainment

12月試合予定
2日 袋井市民体育館(静岡) 3日 後楽園ホール(東京) 5日 茂原市民体育館(千葉) 8日 サンライフ中津川(岐阜) 14日 キラメッセぬまづ(静岡) 17日 全女事務所ガレージマッチ(東京) 23日 後楽園ホール(東京) 24日 横浜文化体育館(神奈川)

前売りチケット、その他のお問い合わせは 全日本女子プロレス 03-3493-6541
メールでのお問い合わせは ask@zenjo.com
オフィシャルサイト「Ring Star Field」 http://www.zenjo.com

あるときはWebsiteの画面上で、またあるときは雑誌のグラビアで微笑む3DCG美少女達。
静止画像からムービーへと活躍の場をひろげはじめた3DCG美少女達は、これから「TV」というマスメディアにどのように関わっていくのだろう?

VIRTUAL BEAUTY'S ON T.V.

The 3DCG beauty girls have jumped out from the still-picture world to the World of Motion

D's Garage 21

毎週（水）24:54～
テレビ朝日系にて好評放映中！
放映日時などは地域によって異なります。

VIRTUAL BEAUTY'S ON T.V. VBO
The 3DCG beauty girls have jumped out from the still-picture world to the World of Motion

「TV」というマスメディアの中で、デジタル系の作品それもCG作品を扱い、3DCG美少女達の姿を見られる番組は？というと欠かせない番組がある。それがこの「D's Garage 21」だ。

番組進行は、この4人。（写真左から）渡辺浩弐、川北桃子、伊藤裕子、桃井はるこ

CG映像からVJまで広い振り幅でデジタルの世界をリードし続ける

CG・マンガ・ゲームなどを対象に、プロ・アマを問わずクリエーターのアイディアや作品を募集し、視聴者をはじめ世の中へと発表していく番組といえば、この「D's Garage 21」。

自分の理想とする男女をCGで描いてみようという「理想の男の子・女の子」というコーナーでは（残念ながらこのコーナーの募集は終了）、CGファンにとってお馴染みのクリエーターの作品も多く見ることができた。このコーナーを見て、3DCGの女の子キャラクターに興味を持った人も少なくないのではないだろうか。

しかし、だからといって「D's Garage 21」がCG一色の番組なのかといわれれば、決してそんなわけではない。番組タイトルの「D」は、デジタルの「D」ではなく、デザイン、ディレクションなど多くの意味を含んだもの。だからTV番組といっても、常に何かを作り出そうとしているクリエーター達へ作品を発表する場を提供しているだけではなく、自分とは違うジャンルの作品に触れる事でクリエーター達がお互いに触発できる場所でもあるのだ。募集している分野は主に、CG作品、マンガ作品、脚本、ゲーム企画と、基本的には何でも有りのオールジャンル。さらに優秀な作品は、番組内での発表はもちろん、商品として世に出されることもあるので、テレビ番組というよりもクリエーター支援のプロジェクトに近いかもしれない。今後は、作品の募集・発表・商品化だけではなく、番組主催のイベントの開催なども増やしていこうという動きもあるようだ。

放映開始より来年の春で3年目を迎えるという「D's Garage 21」。今後もいろいろな企画やイベントをおこして、視聴者はもちろん番組に参加しているクリエーター達までも驚かせる番組であってほしい。

Information

■「D's Garage 21」が、優秀なクリエーターを支援して行っている「D'sシアター」の上映会を、今年はなんと日本オラクルのサポートにより東京ドームで開催することに決定。上映予定は「D'sシアター」でクリエーターとして選ばれた、あさおゆうじと北川匠&杉山志乃。さらに富岡聡の新作「ガスタンクマニア」も上映予定。20世紀最後の「D's Garage 21」イベントを見逃すな！
開催日：12月14日（木）19:30　開場　20:00　開演
開催地：東京ドーム
詳細：http://www.tv-asahi.co.jp/dsgarage21にて申し込み受け付け中

■VJパフォーマンスソフトウェア「SUBLIMITIE*」　誰でもVJパフォーマンスが楽しめるソフト「SUBLIMITIE*」が、ネットにて定価4800円のところ、特別価格4000円にて先行発売中。 詳しくは http://www.tv-asahi.co.jp/dsgarage21へ。

▲'きぐるみーず'より　© あさおゆうじ

© 藍等ヤスノリ

「D's Garage 21」がスタートした頃、Light Wave3Dの勉強をはじめて試しに制作した作品が檸檬藍凪です。自分の作品の客観的意見を知りたかったのが投稿のきっかけですね。他人の感想を聞く事で、よりスキルUPになると思います。

檸檬藍凪（レモンアイナ）
気鋭のクリエーター・藍等ヤスノリ氏の作品。藍等氏も「理想の男の子・女の子」に参加している。
（http://www.tv-asahi.co.jp/dsgarage21の「Gallery」でON AIR時の作品が見られます）

藍等ヤスノリ（Yasunori Aila）
プロダクトデザイナー&CGデザイナー。玩具の企画開発からインテリアデザイナーを経て現在に至る。CG作品では、柔らかくすっきりとしたラインがとても女の子らしいキャラクター・檸檬藍凪（レモンアイナ）などを発表している。
URL：http://home.highway.ne.jp/freddie/aila

飛飛

Fei-Fei

アンドロイド。
それは限りなく人間に近く、途方もなく
人間から遠い存在。
だからこそ、目が離せない存在でもあるのだ。
ここにアンドロイドとして生まれた、
1人の女の子がいる。
名前は飛飛。
まだ覚醒したばかりの彼女が、
外の世界へと降り立った。
これから彼女が、どんな風景を目にするのか?
どんなことが起きるのか?
なにを思うのか?
飛飛の物語が、今、はじまった。

「サイバードール・フェイフェイ(仮)」は
「超V.I.P」内にて好評放映中!

超V.I.P

毎月第4水曜日27:20より、フジテレビにて放映中のカルト的人気を誇る情報番組。最新ビデオ&DVDのリリース情報から新人タレントの紹介、CGアイドルの公開、巷で話題のサイト情報などなど、話題の情報をどこよりも詳しく、そして早く取り上げている。秋からは、フルデジタルアニメーション「サイバードール・フェイフェイ(仮)」をはじめ、ビデオ発売に関連したゲストを招くなど、装いも新たに展開中!

© 2000 e-frontier,inc./Blue Moon Studio Inc. © 2000フジテレビ

テライユキのデジタルドリーム2

99年にCS放送にて放映され好評を博した「テライユキのデジタルドリーム」。テライユキをナビゲーターに最新のデジタル技術を中心に映画・ゲームなどを紹介するという内容が、アニメ・映像ファンの心をつかみ、2000年4月にはスペシャル番組として地上波でも放映。その後、第2弾を望む視聴者も多く、ついに10月5日・フジテレビにて1時間のスペシャル番組として放映された。ナビゲーターはもちろんテライユキ。デジタル映像という視点から、ポール・バーホーベン監督が放つ、この秋話題の映画「インビジブル」、日本のゲームソフト「鬼武者」のムービー、映像クリエーター・大口孝之氏をはじめ、日本が世界に誇るデジタルアーティストやフルデジタルアニメーションなどを通して、これからのデジタル技術の可能性を探っていく。さらに、テライユキが出演中のエチケットライオンのCM制作の舞台裏を紹介するなど、今回もテライユキファンはもちろん、アニメ・ゲーム・映像ファンを存分に楽しませた。

© 2000くつぎけんいち/フロッグエンターテイメント © 2000フジテレビ CG制作 杉山五常/笹原組

Producer Interview

「TV」というマスメディアで、3DCGのアイドル達が活躍するには、いったい何が必要となるのだろうか？「テライユキのデジタルドリーム」をはじめ、数々の番組制作にかかわっているフジテレビのプロデューサー、山口真氏にお話を伺ってみた。

ビジュアル的にはかなりのレベル 今後の課題は、個性で勝負できるかどうか

3DCGの女の子達は、どの子も……あえて「女の子」と言わせてもらいますけど、ビジュアル的には、一定のレベルまできているんじゃないでしょうか。生身のアイドルと同じぐらいかわいい子もたくさん登場していますしね。でも、これからCMやTV番組といったマスメディアで、彼女達がどんどん活躍していくには、まだまだ課題があるように僕は思います。

例えば、女の子が出演するCMを1本作るとします。かわいい女の子をカメラの前にポンっと立たせておけば、そのCMが成り立つのかというと、絶対にそんな事はないんですよ。これは生身のアイドルでも同じです。どんなに被写体となる女の子がかわいくても、CMのコンセプトから女の子のイメージは癒し系でいこうとか、ちょっとHっぽい感じの子がいいねとか、出演する女の子の位置づけをきちんとしなければ意味のないものに仕上がってしまう。ブラウン管の中で、ただ笑っている子だと、視聴者だって名前も覚えない。やっぱり、その子に「何か」があってこそ、興味を持ってもらえるわけでしょ？　だから、これからは3DCGアイドル達もビジュアル以外の「何か」を、例えば演技がうまいとか、歌がすごいとか、おもしろいキャラクターをしているとかね、そういったその子自身の持ち味～個性の部分が重要になってくると思いますよ。

そして番組を制作する側の意見としては、やっぱり意外性やアドリブがうまいとか、そういう部分もほしいですね。台本に書いていないことを話したり、見ている方が予想も出来ないようなリアクションをとったりとか。他のタレントとの会話中に微妙な間が空いたりしても結構おもしろいと思いますよ。そういった部分をもっと磨いていけば、彼女達はさらに活躍していけるかも知れない。

それからプロデューサーというのは、自分が使う女優やタレントにある意味惚れこんでいるものだと、僕は思うんです。そうでなきゃ、作り手としての思い入れが持てない。そういう意味で制作側の好みがでてくる。当然だけど、プロデューサーの好みは人それぞれだから、タレントは自分の個性をきちんと持っていた方がいいと思います。

それから、もう一つ。どれだけ周りの人達に応援してもらえるかということも大事だと思いますよ。例えばテライユキ。僕はうちのスタッフに紹介されて存在を知ったんだけど、そのスタッフからすごく熱意を感じたからこそ、ホームページや写真集を見たんです。ちなみにテライユキの第一印象は、単純に「かわいいな」でした（笑）。写真集で、プールに座って水をバシャッと足で跳ね上げている写真あるでしょ。あれ、僕、好きだなぁ（笑）。それはそれとしてね、このテライユキという女の子からは、彼女の活躍を応援しようという人達の存在を強く感じたんです。それで「テライユキのデジタルドリーム」をCSで放映してみようかという事になりました。その後、スペシャル番組として地上波で2回放映しています。もちろん、ナビゲーターはテライユキでね。こういった番組に3DCGじゃない、生身のアイドルを登場させてもいいんじゃない、という見方もあるかも知れませんが、それだとかえって視聴者はつまらないと思うんですよ。テーマに合った映像を次々と紹介していく案内役に、そのテーマと関係性のうすいアイドルが、ブラウン管に登場するのもちょっと違う気がするでしょ。視聴者は自分の好みをはっきり持っている存在ですから、怖いんですよ。なめてはいけないんです（笑）。やっぱり、どういう人達が見る番組になるのかという部分を作り手が考えて、求められているものを模索していかないとだめですからね。

でも、本当に3DCGの女の子達はかわいくなりましたね。それはすごくいい事だと思うけど、だからこそ、今後はもっと個性的な子にでてきてほしいと思っているんですよ。例えば足が大きいとか胸が小さいとかね（笑）、ちょっと自分にコンプレックスを持っていそうな子とか。いっそのことあまりかわいくない女の子を登場させるというのも、これからはありなんじゃないでしょうか。

山口 真 Makoto Yamaguchi
フジテレビ編成制作本部
編成制作局編成部　所属

CREATOR'S STYLE

photo./ Mutsumi Tabuchi text./ Kouji Yoshizawa

CREATOR'S STYLE

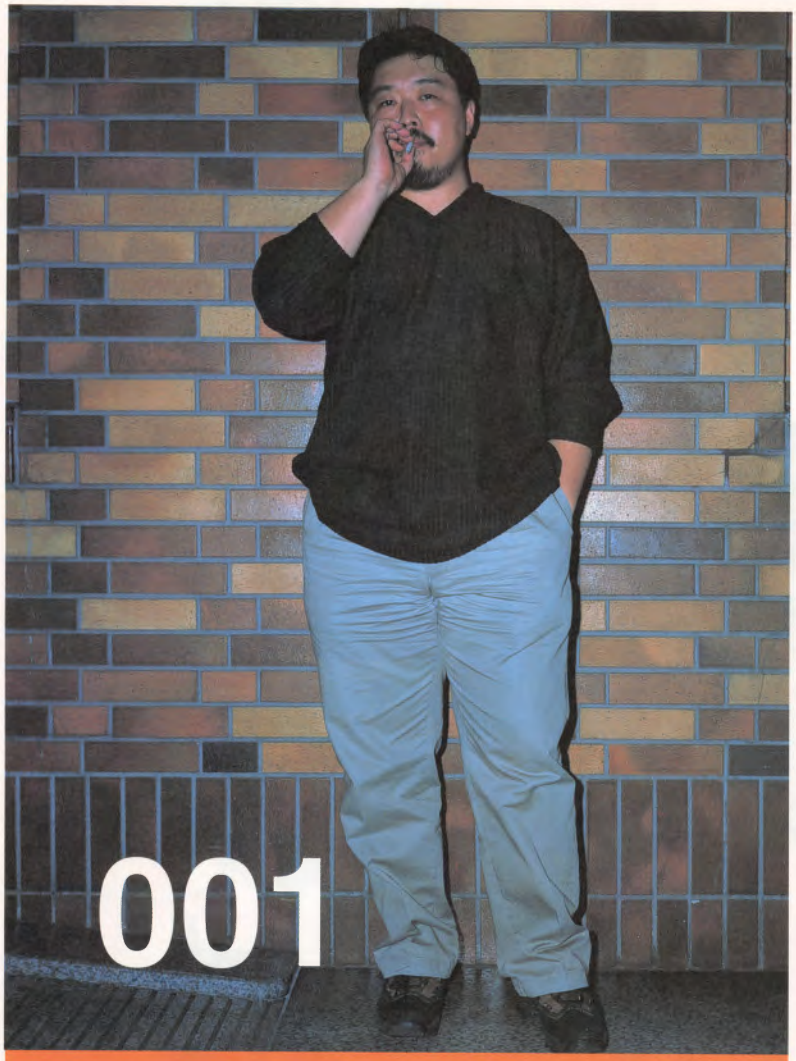
Kazushige Kojima

STONE

Muneharu Haneda

YAMAG

©kaje ©STONE
©Marionette/Munehal Haneda/Studio M's 2000
©2000 YAMAG's GARAGE



001

小島kojie和繁

Kazushige Kojima

©kojie／Unigue Digital Inc

本業は、グラフィックデザイナーなので、パッケージなどのデザインをやっています。3Dソフトを導入したのは、もともとは省力化が目的だったんですよ。どうしてもグラフィックが必要だけど人手がなかった時に、『3Dで作ってしまえば楽なんじゃないかな』と思った事がきっかけですね。そこから、Shadeを使って女の子も作れるんじゃないかなって。ちょっと飛躍してます？（笑）。作ってみたら、これが意外にウケがよかった。それで、せっかく作ったんだし、ホームページのディレクトリスペースも契約していながら使っていなかったから、もったいないなと思って画像をアップしてみたんです。そうしたらどんどん反響が来るようになって。最初の頃は、自分が見せたい部分を強調して作り込んでいましたね。プロポーションや目線、光線とか。でも、そのうちにだんだんと自分のやりたいものは何かなと模索するようになったんです。そういえば、リアルじゃないと作品じゃないという意見もききますけど、作品ってそういうものじゃないんじゃないかなと思いますね。自分の場合は、リアルさとデフォルメのバランスを考えて制作しています。あ、もちろんセクシーさの『記号』も盛り込んで（笑）。ただ、やはり3D美少女……この呼び方にも抵抗を感じるんですが……は、まだまだ微妙な位置にあるのかも知れませんね。例えば服を着せずに製作した作品に『服を着せてくれ』なんて言われたりすることもありますし。それは逆にいやらしくなってしまうんじゃないかな、って気もするんですよね。もっとも、服を作るのが難しいってこともあるんですが（笑）。去年からLightwaveを入れて、アニメーションも製作するようになりました。静止画はいかに深い部分の表現まで作るかということになってきているので、そろそろ限界なのかもしれません。やっぱり動かないとつまらないですし。アニメーションを製作するにはLightwaveは楽ですよ。一方Shadeは、印刷用のデータを作る場合は速いし、レンダリングもきれいなので、最近は使い分けています。もっとも、使いながら覚えていくという感じですけど（笑）。3DCGは、作る人よりも使ってくれる人が増えて欲しいなぁ。漫画家になりたくてPCで絵を描く人や、安くなったPCを購入して3DCGを始める人も増えたみたいだけど、だいたい人に見せられるような作品を作れるまでに3ヶ月ぐらいかかっちゃうんですよ。でも、この先ツールが進化して簡単に作れるようになれば、先行している人のアドバンテージはなくなるかも知れません。そうなったら個人のセンスが重要になって来ると思うけど、まだ今はその時代じゃないですね。現在はどうレンダリングして、どのように見せるか、アングルやライティングが重要なんじゃないでしょうか。あとはひとつの作品として動くもの、背景や設定、動き方などが完結しているもの、かな。今はね、『美少女』の次に何が来るのかが楽しみなんですよ。『美少女』のワクを壊す作品の登場を期待してます。もちろん自分でも挑戦しているんですけどね（笑）。

002

STONE

© STONE

もともとゲーム会社でCGデザイナーの仕事をしていたんです。ドット打ちの2Dキャラを動かしていました。プレイステーションやサターンなどの次世代ゲーム機の登場に合わせて、ポリゴンを主体とした仕事が多くなり、Strata StudioProやソニーの開発ツールを使用して3Dを使い始めたのがきっかけですね。その頃に「人間を作ったらおもしろそうだ」と、休憩時間を利用して、まずは趣味で人間の3Dを作り始めたんですよ。そうやって時間を見つけては製作した作品をホームページにアップしていたら、徐々に個人への仕事の依頼が増えてきたんです。それでフリーになって、そろそろ一年でしょうか。ですから、今でもメインはゲーム関係の仕事なんですよ。ボクの開発環境はPower Macintosh 7300/166なんです。ちょっと古いですよね。メモリを積んで、CPUをG3に換装していますけど、レンダリングが遅かったりするので、それなりにムービーを作るには、環境的に不可能に近いですね。とは言ってもマシンスペックには余りこだわってないんです。でも、最近は一般の方でもそこそこのクオリティの作品を作ってしまうじゃないですか。焦りますよ。実際、中高生が3DCGを作成してホームページで公開しているのを目にすると、今のコ達はすごいなあ、と思います。作品を作るのはもちろん、htmlを作成して、サーバーにアップロードして……っていう作業もクリアしているわけですからね。プロのクリエーターの方たちがトップを維持するのは、やはり努力が必要だと思います。

作品は六角スーパーで気軽に作って、気に入ったものが出来たらLightwave3Dでポリゴンを増やして、さらに作り込んで仕上げていきます。ボクの作品は、2Dっぽい印象を受けると言われるんですよ。もともとアクリルで絵を描いていたから、そういった部分が作品に表れているのかも知れませんね。それはそれでボクの個性として、作品の味になればいいな、と思っているんですよ。まだまだ3DCGはプロとアマチュアの差があまりなく、絶えず入れ替わっている感じがするんですね。だから、ゴールドラッシュと言われる反面、美少女戦国時代とも言われるのではないでしょうか。セミリアル系、ドール系がアニメ層にも受け入れられれば一気にマーケットも拡大しそうな気がします。それだけにアニメ系のクリエーターが3Dを始めたらコワイです。やっぱり歴史もあるし、プロが多いですからね。

ボクの作品は、昔、自分で描いていたアクリルの作品によく似ているんですよ。要は表現する為のツールが変わっただけなのかも知れません。今はCGならではというものを表現をしたいと考えています。それは何かというと、やはりアニメーションだと思うんですよね。本当は、自分が納得できるまでモデルを作りこんでから、ムービーへと取りかかりたいんですよ。でも、それではいつまでたっても進みませんから（笑）、そろそろムービーへ移行しなければならないなぁ、と思っています。プライベートでは、ゲーム感覚の短いムービーで、女の子の可愛いしぐさを表現できれば満足ですね（笑）。それから、疑似AI的なプログラムを作って、単純な会話が出来るようにしたり、簡単なゲームを作りたい、と考えています。3DCGの女の子キャラクターでは、お姉さんっぽいキャラクターも作りたいですね。

003

羽田宗春

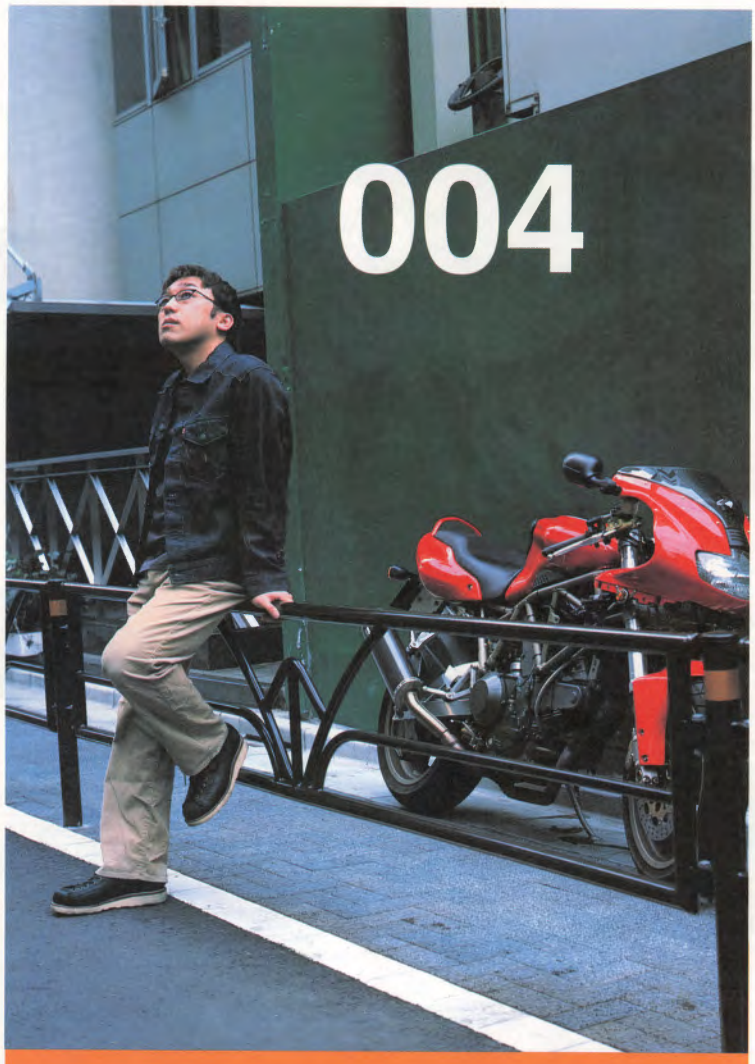
Muneharu Haneda

© Marionette／Munehal Haneda／Studio M's 2000

子供の頃からカメラが好きでした。ただ、業界的にまだまだ古い部分があって、カメラマンとして芽を出すのは大変なんですよ。大学でも写真のサークルには入らず、卒業しても3年くらいぶらぶらしていました。そんな時にPower Macintoshが登場したんです。これからはデジタルの時代だと思いましたね。最初はコラージュを製作したりしていたんですが、3Dなら背景も含めてすべてをPC上で作ることができる。ロケハンの必要がないと思って始めたのが3Dのきっかけです。最初はStrataから始めました。でもレンダリングに時間はかかる、メモリは足りなくなる、そしてPCはどんどん高性能になっていく……それから底なし沼（笑）。今では7台のPCがひしめき合ってます。その後、CD-ROMのコンテンツを製作する仕事をしていたんですが、依頼を受けて製作したキャラを無事納品できたにもかかわらず、自分では納得できなかったんです。「これではいけない」と考え、ひとまず仕事を断ち切って3Dに改めて取り組むことにしました。その後、アニメ等についてもかなり勉強したんですよ。作品を見ることはもちろん、キャラクターの頭の比率を算出したり、実際の人間での人種による違いといった研究もしましたね。仕事でやるからにはこだわりたかったんです。研究の結果、日本人の好みは「幼い顔」だと分かりました（笑）。修行のつもりで始めたことが、時代の波に乗ってしまったというのが正直なところです。

キャラクターをリアルにするほど表情に納得できない部分が多くなるし、リアルさを求めるなら写真を撮ればいいと思っています。基本的になるべく多くの人に好まれると思われるキャラクター作りをしているから、自分の作ったキャラへの思い入れはほとんどないに近いかな。その分だけキャラが立たないのかも知れませんが（笑）。ただ、女性に評価されるものを作ろうと心がけています。CG、特にいわゆる美少女系は、まだまだクローズドな業界だから、やる人は増えてきているのに、外へでていけない。もったいない状況ですよね。動画への動きも顕著ですが、CGならではのポイントに絞っていかないと、珍しいだけで終わってしまうんじゃないでしょうか。この先は、全く違ったほかのメディアにもつながっていって欲しいですね。将来は映画や脚本もやりたいです。カメラマンの夢も捨てていません。待てない性分なんで（笑）。写真や映画はすぐに結果を確認できるでしょ。そしてそれは文章も同じですね。ひとつのフレーズからイメージがわいてくることが多いんですが、そこから登場人物、ストーリーとどんどん拡がっていくんですよ。ストーリーはもう30近く出来ているから、将来的には映像化したいですね。プロジェクトを組んでCGで表現できれば……なんて考えてもいます。とりあえず来年は……バイトでもしようかな、なんて（笑）。あとは、時間がとれれば個展を開きたいですね。

今後作ってみたい（女性3DCG）キャラクターは、スポーツ系でしょうか。無駄なく鍛え上げられた体を表現してみたいと思っています。



004

YAMAG

©2000YAMAG's GARAGE

最初はStrata使いだったんですよ。広告関係のグラフィックデザイナーを2年ほどやっていて、StrataでCGを作っていました。デザインに含まれるパーツの製作で、もちろん静止画。これがおもしろくて、CGを本格的にやろうと上京したわけです。その頃からShadeを使うようになりました。でも、仕事で制作するのは無機質なものばかり。その反動もあって人体を作り始めたんですよ。当時、EX-toolsの掲示板の常連さん達で、Shadeで女の子のCGを作ってギャルコンでもやろう！ということになって、cubeさんという方が「Shadeなギャルコン」というHPを立ち上げて盛り上がっていたんですよ。「RYOKO」が作られたのは、これがきっかけなんです。その後、自分の作品をホームページで公開していたら、ある出版社から打診があったんです。なんか怪しげなメールが来てね（笑）。それから個人への依頼が増えてきて、去年の9月に会社を辞めてフリーになりました。現在、作業場を提供してもらっている会社ではWindows NT & Pentium III/850MHzのデュアル、それにPower Macintosh G4/500MHz、自宅ではPentium III/600MHzマシンとPower Macintosh G4/350MHz、と仕事の環境はいいですね。やっぱりMacが使いやすいですけど、最近の仕事はアニメーション等の制作も増えたので、Windowsマシンの方が多いかな。キャラクター作りでは、とにかくカッコよさにこだわって、モデルっぽい仕草や服装に気を遣っています。ビジュアル的にも『かわいい系』ではなく、『カッコいい系』ですね。

最近はShadeの連載をやっていまして、投稿や質問を多くもらいます。投稿作品は、しっかりと作り込んであって、完成度も質も高いですね。逆に質問では「何を作ったらいいのかわかりません」なんてのもあって（笑）。CGやってる人って、監督になりたい人と、単純に作ることを楽しんでいる人の2派に分かれると思う。自分の場合は、映画を作りたいとは考えてないので、どっちかといえば作ることを楽しむ方ですね。小さい頃から絵を描いたりプラモデルを作ったりして遊んでいた感覚なのかな。だから作ることは続けていたいです。弟子はいらないけど、アシスタントは欲しい（笑）。

まだまだ3DCGはメディアへの露出も少ないし、これからって感じですよね。最近の仕事はムービーや形状データ集がほとんどで、静止画は少なくなってきました。確実にニーズは動いているんでしょう。CGは儲からないってよく聞きますけど、僕はそういう考えを最初に持つからいけないと思います。あくまでポジティブにプラス思考で行きたいですね。そういえば僕の作ったキャラクターのRYOKOが、すごいことになってて。なんでもL.Aのクラブで壁一面にRYOKOのフライヤーがドーン、と貼られていたらしいんです。いわゆる無断使用なんですけど、怒るというよりも、むしろ僕の作品が海外でも通用するんだな、って嬉しかったですね。次は海外進出を本気で狙おうかな、と（笑）。もちろんコンテンツも増やしていかないとなりませんし、専属のスポンサーやファッションコーディネーターを付けようとも考えてもいます。最後に3D形状データ『惣流・アスカ・ラングレー』と、RYOKOが出演している『テライユキのダンシングクイーン』をよろしく！とりあえず来年の目標は、ガーンと大きい作品をプロデュースして儲けたら、それでフェラーリでも買っちゃおうかな、と思っています（笑）。

3DCG 美少女アイドル 虎の穴

CG-iCupid column 01

【今回の作品について】

秋も深まってきましたが（冬が近いともいう）、秋といえば運動会。最近は春にやってる学校が多いらしいですが…。
というわけで強引に体操着です。普通のを作ってもつまんないので（それはそれで楽しいですが）、オリジナルデザインのを着せてみました。オールインワンでブルマと一体型になってるという設定です。体にぴったりフィットする素材でできていて、ちょうどスクール水着みたいな感じです。体の方はプニプニした感じが出るように、全体的に少し肉付き良くしてあるので、クイコミを意識して腰の部分をモデリングしてあります。

美少女の条件

text／まつおゆきえ

さて、今回は3DCG美少女で、「これだけは譲れない」というポイントについて書いていきます。

美少女を作るときには、いろんなところにコダワリを持って作ると思います。顔や体つきはもちろん、衣装や全体の雰囲気などに気を配っていますが、最も気をつけているのは「柔らかさ」の表現です。美少女の魅力の一つに、全身がフワッと柔らかいパーツで出来ていて、乱暴に扱ったら壊れるのではないだろうか？　という脆さ、危うさがあると思います。これを3DCGで表現するためにはどうしたら良いでしょうか。

3DCGというのは、結局3辺か4辺の直線にかこまれた、ポリゴンの無数のつながりで出来ています。なので、どうしても無機質、硬い感じになりやすいですが、ちょっとした工夫で柔らかさを感じさせることができます。テクスチャやライティングでも表現の一部を担えますが、やはりモデリングの比重が大きいと思います。ここで肉の柔らかさを感じさせるコツをちょっと書いてみます。

好みにもよりますが、棒のような手足とかはあんまりグッときません。ある程度筋肉と脂肪を感じさせる造形に気をつけてモデリングします。また、水着やレオタードなどを着ている女性を見ればわかりますが、スリムに見える人でも、ある程度胸や腰のあたりに衣装が食い込みます。鉄腕アトムのような鉄のパンツをはいているので

© まつおゆきえ

もないかぎり、柔らかい部分に布が食い込むのは当たり前なのです。そこで、衣装の一部（全部でも可）のデザインに、体にフィットした部分を入れてやり、わざとはみ出た肉をモデリングして、クイコミを表現してやります。ちょっとエゲツないやり方ですが、柔らかい肉体をもっている、という表現は十分できると思います。

チャイナ服とかブルマとかに「萌え」るのも、こういうところに理由があるのではないでしょうか。

Profile

まつおゆきえ

東京都出身。血液型O型。慶応大学経済学部卒業。某ゲーム会社に籍を置きつつ、プライベートでも3DCG美少女関連の仕事をいくつか請け負う。最近ハマってるのはドールと吉川英治先生の『宮本武蔵』。好きな造型作家は荒木元太郎さん。

ゲーム美少女キャラの構造分析

CG-iCupid column 02

text／柿崎 俊道

作品プロフィール
第1作「天誅」は98年2月に発売され、忍者ファンを熱狂させる。翌年海外向けの「天誅」に、ステージエディットを加えた「天誅　忍凱旋」が発売された。本作の人気は世界に広がり、アクションゲームには珍しい「隠れる」というゲーム要素から、ステルスゲームという造語まで発生した。

彩女と重なることで高まる魅力

立体忍者活劇　天誅弐

11月30日発売予定　アクワイア　PS　5800円

RPGはロールプレイングゲームの略である。ロールプレイとは"役を演じる"という意味であり、RPGとは役を演じるゲームのことだ。しかし、国内では「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」などの影響により、いつしか「ファンタジー世界」「成長物語」「長時間プレイ」「ドラマチック」の同義語のように使用されてきた。そのような誤用が広まったのは、悲しいことである。

では、本当のRPGとは何か？　答えは「立体忍者活劇　天誅」なのである。プレイヤーは忍者となり数々のミッションに挑む。世間では3Dアクションゲームと分類される作品だ。だが、「天誅」の軸とする面白さはアクションというジャンル名から連想されるゲーム的達成感ではない。"ゲーム的"というのは「得点を上げる」、「全ステージをクリアする」、「（ご褒美としての）美麗なムービーを見る」というものである。多くのゲームは、ゲームであるがために、ゲームをさせることを目的とする。だが、「天誅」は違う。この作品の目的は、ずばり、忍者となること。壁を登り、屋根を伝い、敵の背後に忍び寄り、一刀のもとに命を奪う。つけ加えるならば3Dすらも、目的ではない。忍者が活躍するには、立体であることが適していたからだ。さあ、忍者を演ずるために作られた「天誅」をRPGと呼ばずして、なんと呼ぼう。

とすれば、「天誅」に登場するヒロイン・彩女のただ立っているだけのビジュアルに魅力はない。彼女の魅力はプレイヤーが彼女に成りきってはじめて生まれるのである。

敵待を物陰からジッと見つめ、隙を窺う彩女の鼓動と、今まさに攻撃を仕掛けようとするプレイヤーの鼓動。触れ合う息づかいの中で確認し合う、同じ目的意識。両者の鼓動が重なった瞬間、彼女の魅力は頂点に達する（もちろん、もうひとりの主人公の力丸でも構わない。が、本誌の性格上、対象は彩女に絞る）。相思相愛と言うべきか。彼女の考えがパッドを通してプレイヤーに伝わり、プレイヤーの意志が彼女を動かす。ゲームという媒体だからこそ、実現したふたりだけの世界だといえる。

では、この密な世界は、ゲームなら全て実現できるのだろうか。そうではない。「天誅」が自由度に重きをおいたゲームだからこその結果である。本作の自由度とは、彩女（力丸も）にスタート時から、鉤縄を投げる、壁を登る、敵を一撃で殺す……など、必要な能力をすべて使用可能にしていたことにある。多くのゲームのように、レベルアップとともに、技を覚えるという制約から解放された自由度である。最初から、完全体としての彩女が、プレイヤーの前に現れる。彼女を免許皆伝級の忍者とするのも、下っ端忍者とするのもプレイヤーの頑張り次第。つまり、彩女との付き合い方は"自由"というわけである。

そして、「天誅弐」である。私がRPGと言い切った本作が、世間一般におけるRPG要素を備えて登場するのだ。不安な反面、期待も大きい。さて、どうなるか。幼い彩女も見られるというし、楽しみに待っていよう。

©ACQUIRE

「2」のレジーナはフカキョン似!?

ディノクライシス2　発売中　カプコン　PS　5800円

同社の人気タイトル「バイオハザード」と同タイプのシステムに恐竜という要素を加えた本作。前作から引き続きヒロイン・レジーナが登場する。今度の彼女は若干、目元が優しげ。凶暴な恐竜を相手にするには、心許ないようだが、そんなことはない。マシンガンを始めとする強力な銃火器を使いこなして、バッタバッタと襲い来る恐竜どもをなぎ倒していく。前作のいかに恐竜から逃げるかばかりを考えていた人物とは思えない。しかし、華奢な身体に似合わぬマッチョさで、難所を切り抜ける彼女も実に魅力的なのである。で、深田恭子似だと思うのは私だけか?

作品プロフィール
恐竜から逃げることに重きを置いていた前作から、本作は次々と襲い来る恐竜をなぎ倒すアクションゲームへと生まれ変わった。ミニゲーム的なシューティングゲームも加わり、遊びやすさが向上。1プレイが6時間くらいで、サクッと遊べるのも気持ち良い。

© CAPCOM CO., LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED

保健の先生って最高ですね

燃えろ!　ジャスティス学園

12月7日 発売予定　カプコン　DC　5800円

多くの若者が集う学校を舞台にしたポリゴン格闘ゲーム「ジャスティス学園」。ゲームの軸となるのは、友情、熱血、正義!　拳と拳で語り合う、まさに青春である。だが、彼らを導く教師の存在を忘れてはならない。教師がいてこその学校なのだ。エリート校・ジャスティス学園の保健教師、響子。元天才外科医の腕前は、見事教育現場に活かされ、白衣の悪魔と恐れられる存在。ゲーム中では若い血潮を前にして、響子先生のキックが炸裂する。唯一、気になるのは、響子先生の愛溢れる回復技が「燃えろ!ジャスティス学園」にも引き継がれているかどうか、だけである。

作品プロフィール
エリート校「ジャスティス学園」を中心に、様々な学校の生徒たちが戦いに参加する格闘ゲーム。目的、動機はバラバラの彼らだが、心に秘めた正義、友情への熱き想いだけは常に持ち続ける。続編である本作は、さらに熱血青春を全開にし、地球温暖化に荷担している。

© CAPCOM CO., LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED

夢の知世シミュレーション!

カードキャプターさくら　知世のビデオ大作戦

12月28日 発売予定　セガ　DC　5800円

クロウカードの精霊や、クロウ・リードの生まれ変わりであるエリオルの魔法を相手に、毎回、大活躍をするカードキャプターさくら。そんなさくらにぴったりと付きそい、いつでもビデオカメラをまわしている影がある。そう、それこそが大道寺知世。さくらの親友の女の子であり、バトルコスチュームの製作者でもあり、カメラ小僧から憧れの眼差しを受ける者なのである。想像してほしい。自分の作ったお気に入りのコスチュームを可愛い女の子に着せ、自分で撮影する。これ以上の幸せはあるまい!　さあ、その幸せの一片をこの作品で掴め!

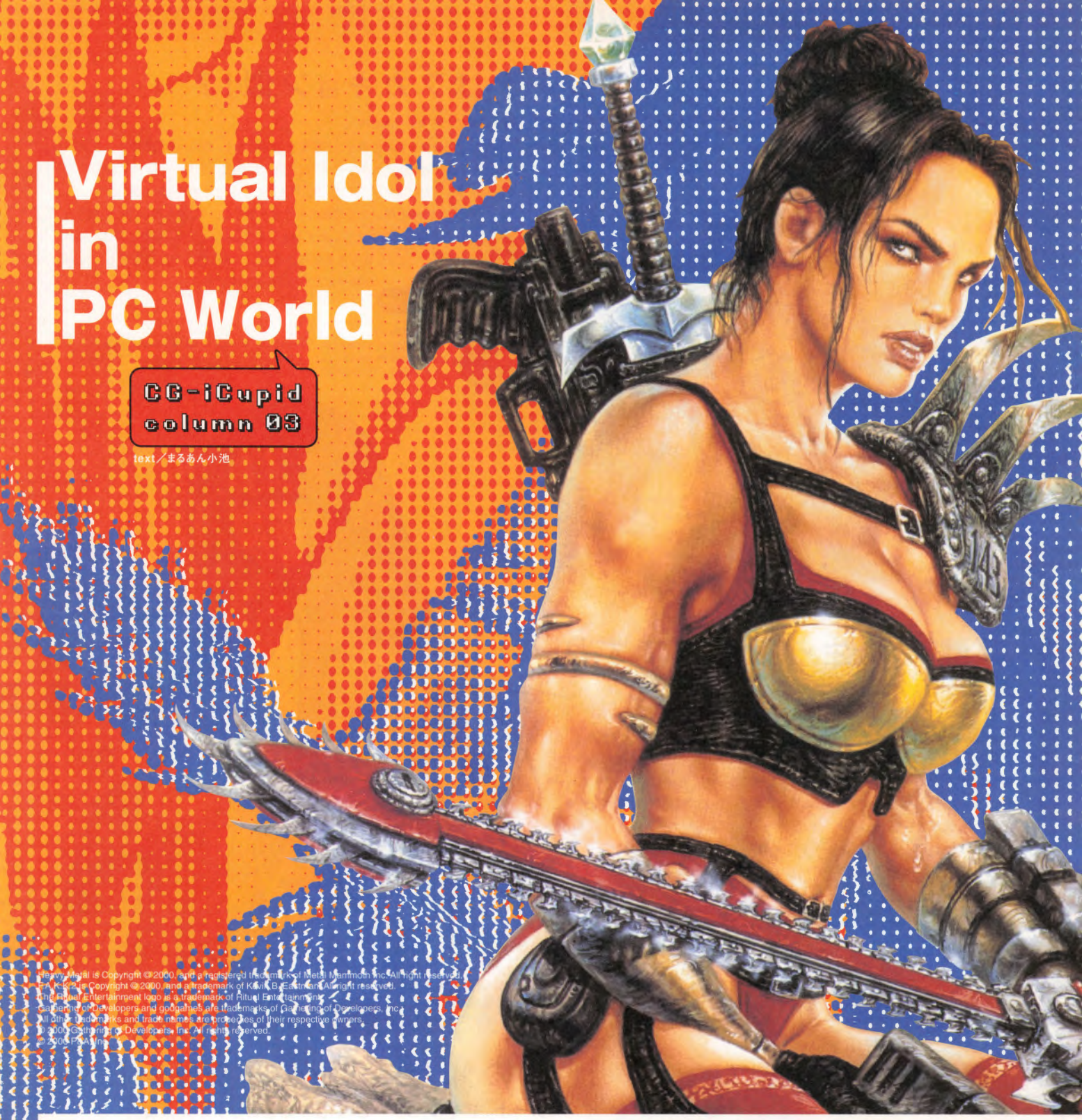
作品プロフィール
プレイヤーが知世となり、3D空間を駆け回るさくらを撮影する、いたってシンプルなゲーム。フレーム中央にさくらが収まるようにし、うまく撮影が出来ればステージクリアとなる。また、ネットワークにも対応するとのこと。

© CLAMP・講談社・NEP21　©SEGA ENTERPRISES,LTD.,2000

Virtual Idol in PC World

CG-iCupid column 03

text／まるあん小池



Heavy Metal is Copyright © 2000, and a registered trademark of Metal Mammoth Inc. All right reserved.
F.A.K.K.2 is Copyright © 2000, and a trademark of Kevin B. Eastman. All right reserved.
The Ritual Entertainment logo is a trademark of Ritual Entertainment.
Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc.
All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.
© 2000 Gathering of Developers, Inc. All rights reserved.
© 2000 PYRAMID

HEAVY METAL F.A.K.K.2

今回紹介するゲームは「HEAVY METAL F.A.K.K.2」。聞き覚えのない人も多いかもしれませんが、カタカナで書くと「ヘビーメタルファック2」ですよ旦那。いったいどんなPCゲーム？　もしかしてもの凄い××ゲー？　とか思った人は、日々、国産のパソゲーに毒されちゃってる自分を反省しちゃって下さい。まぁ普通はそう思うけど。

というわけで「HEAVY METAL F.A.K.K.2」は、長い歴史を持つアメコミ作品が原作の3Dアクションゲーム。コミック版のデザインはイギリス出身のアメコミ界の大御所、サイモン・ビズリーが担当していることも要チェックだったりします。ゲームの内容は一言で言い表すと『おっぱい』てな感じ。（意味不明かつ大変失礼）。

超絶的なプロポーションのJulie様が、並み居る敵を剣・銃・バズーカなどの20種類以上の多彩な武器でブチ殺しながら、複雑な地形を縦横無尽に攻略していくという、バイオレンスとエロスの要素をふんだんに盛り込んだイカした内容です（ちなみに映画版のモデルは、「B級ムービーの女王」と称される本物のカルトヒロインJulieStrain嬢）。プレイヤーキャラのJulieはアメコミキャラのお約束で超巨乳。大きな胸を震わせて動きまくる姿が印象的。更なるお約束としてコスチューム（4種類を用意）の露出度がゲームの進行に応じて上がっていくところもまたイカしてます。海外臭がプンプンと漂っているので、洋ゲーに馴染んでいない人は抵抗を感じるかもしれませんが、ゲーム中に親切丁寧なチュートリアルもあるおかげで、ちょっとやり

YsII　ETERNAL

8ビット機のPCが全盛の頃、誰もが熱狂したYs（イース）シリーズ。当時、異様に高い完成度で評価の高かったYsIIが今の技術でリメイクされたというわけで、当時を知る年輩のPCゲーマーのみならず、初めてYsに触れる人からも絶大な期待がされていた本作だが、期待以上の出来具合に思わず涙したのは筆者だけではないハズ。YsIIといえばリリア、フィーナ、レアと女性キャラも際だって魅力的ながら、ヒロインはやはりリリア。今をさかのぼること10年前にはミスリリアコンテストが開催され、生身の新人とヴァーチャルアイドルのリンクの先がけとして、杉本理恵が選ばれたことは万人の記憶に新しい出来事である（断言）。何作にも及ぶ作品群と多数のメディアミックスによって、同一キャラクターでも多くのデザインが存在するのも興味深い事実だったりする。オリジナル版は当時、多数の環境に移植されていたので、『X1Turbo版は音楽が最高』とか『FM77AV版のOP&EDは多色でイカスけど純正モニターだと縦横比の都合でリリアが縦長（泣）』とか、いにしえゲーマーが集えば語ることが尽きないのもまた魅力の表われかと。

YsIIエターナルでは良い意味で今風となった新生リリア。今回は好感度設定やオリジナルイベントなども出現し、更にリリアに萌えることができるという衝撃の事実もあったりする。思い入れ深い年配ゲーマーのみならず、すべてのパソゲー愛好家にオススメ。

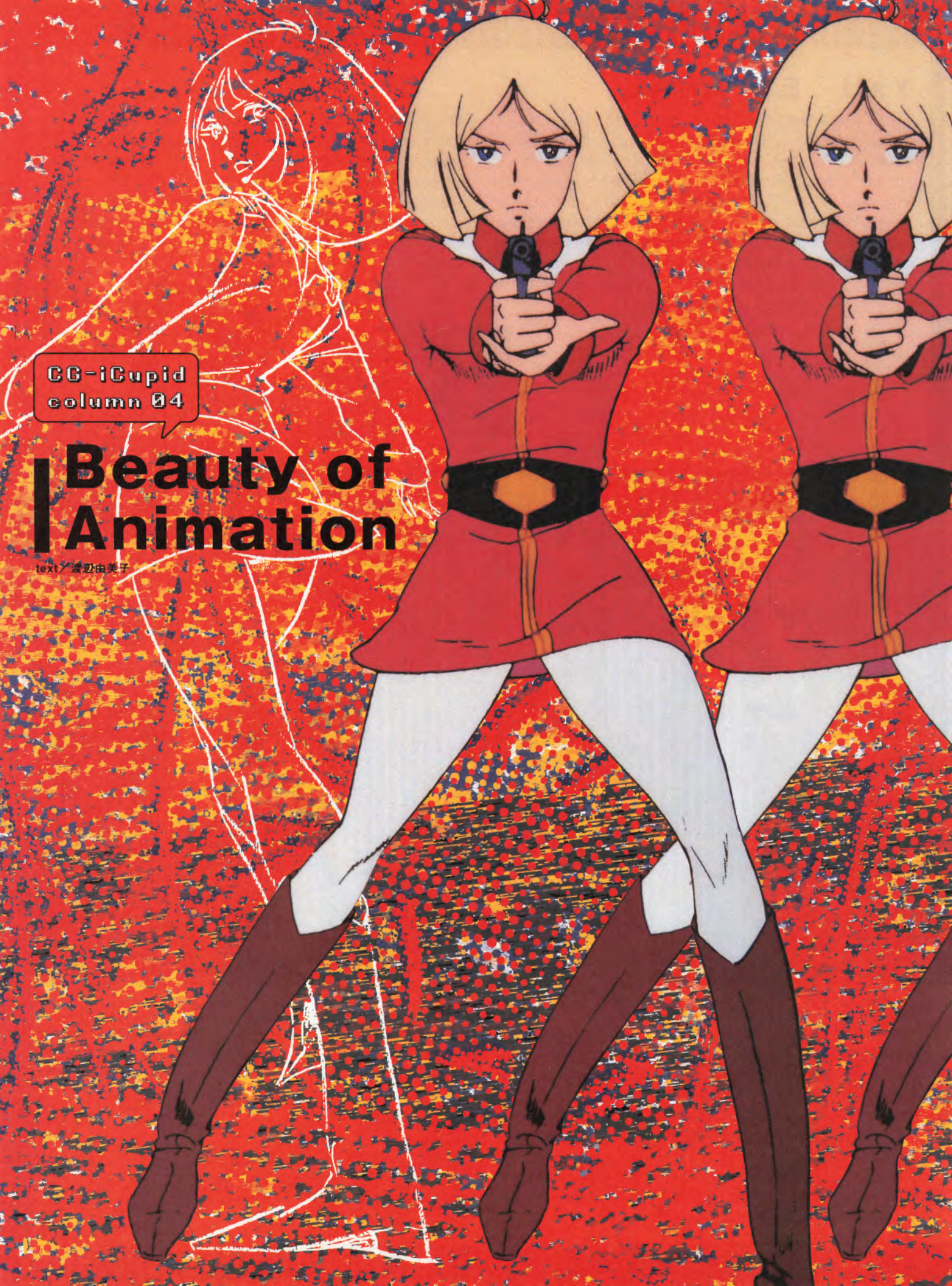
『YsII　ETERNAL（イースIIエターナル）』
■価格:オープン価格
■発売:日本ファルコム
■推奨環境（CD-ROM版）
OS:Windows98/95日本語版専用（Windows2000日本語版対応）
CPU:Pentium/200MHz以上（PentiumII/233MHz以上推奨）　メモリ:32MB以上（64MB以上推奨）
HDD空き容量:350MB以上　CD-ROMドライブ:4倍速以上
ディスプレイ:640x480、256色およびHighColor表示可能なもの（一部HighColor表示）
サウンド: CD-DA（BGM）、DirectSoundに対応したPCM音源（22KHzWAVE［効果音］）
メディア:CD-ROM 2枚組

込めばスグに作品世界に没頭することが可能。ナンパな国産ギャルゲーとは対局に位置するゆえに、やらないうちから「和モノと洋モノの嗜好性の違いから予測される本質的な相互国際理解の困難について」などと考えを巡らしてしまう頭でっかちのダメダメくんは、黙ってJulie様の豊満な肉体ぶりを満喫しながら社会復帰に励みましょう（いいすぎ）。

ゲーム内容は殺伐とした内容ばかりではなく、どちらかというと様々な仕掛けを知的にクリアしていくことが要求されます。画像も美しく謎解きも多彩、このスジの物が好きな人には迷わずオススメかも。

ゲームシステムは世界最強ゲームエンジンと呼ばれる「QuakeIIIArena」を拡張したものがベース。7000フレーム以上の超美麗なアニメーション画面や、複雑な動作が可能な操作体系も、非常に高レベルでまとまっているこのゲーム、OpenGL対応のビデオカードが必須となっており、快適な動作の為にはCPU、ビデオカードともにそこそこ高スペックな物が必要となるのでご注意を。魅惑の大胆コスチュームで活躍するJulie様の勇姿（艶姿?）をキミも堪能すべし!

『HEAVY METAL F.A.K.K.2 ＜日本語マニュアル付英語版＞』
■価格:8800円(税別)
■発売:P&A
■推奨環境
OS:Windows95/98+DirectX7
CPU:PentiumⅡ350MHz MMX以上（PentiumⅢ500MHz以上を強く推奨）
VIDEO:8MB以上のビデオRAMを搭載し、Open GLをフルサポートするもの（必須）
メインRAM:64MB以上（128MB以上を強く推奨）　CD-ROM:4倍速以上（8倍以上を強く推奨）
HD:400MHz以上の未圧縮空き領域　サウンド:Windows95/98　100%互換サウンドカード
操作:Windows95/98　100%互換マウス



CG-iCupid
column 04

Beauty of Animation

text／渡辺由美子

ストイックで不世出のクールビューティー

SAYLA MASS　セイラ・マス

機動戦士ガンダム

強い女、というカテゴリーがアニメにはある。恐らく実写のドラマよりは遥かに女性の強さを前面に打ち出した描写が多いはずだ。アニメファンの需要がいわゆる「メカ」と「美少女」にあったため、必然的に、メカに乗る美少女の登場→戦う女性が増加→強い女の増加という経路をたどった。

さて、「機動戦士ガンダム」のセイラ・マスもそんな強い女の一人である。本名をアルテイシア・ソム・ダイクン。ザビ家によって暗殺されたとされるジオン創設者の娘で、ザビ家への復讐を誓った生き別れの兄のシャアを探すため、連邦軍に所属している17歳の少女だ。後に、より兄に近づくため通信士からパイロットになっている。

性格は真面目で潔癖。家を失った不幸な生い立ちゆえか独立心が強く、自分にも他人にも自分の足で立つことを要求する。覚悟のない者には容赦がなく、第2話では、艦内に逃げこもうとする青年のカイをいきなり「軟弱者!」と平手打ちにして「そんな不良みたいな口の聞き方おやめなさい!」と説教。当時の視聴者を大いに驚かせた。

一言で言えば"キッツイ女"。けれど彼女は男性ファンから絶大な支持を得た。

それはなぜか。

強い女にも幾つかのタイプがある。女を武器に危険な橋を渡る悪女系(「ルパン三世」の峰不二子等)、正義感が強く他人に無償の愛を注ぐ母性系(「風の谷のナウシカ」のナウシカ等)、女らしさには欠けるが頼れるアネゴ系(「スレイヤーズ」のリナ等)、表面的には強く見えるが本心では男性に頼りたい強がり系(「ラブひな」のなる等)。アニメに登場する強い女性キャラは、おおむねこの4タイプに分かれるだろう。

けれどセイラはどの系統にも少しづつ当てはまらない。女を武器にするわけでも、男性に頼るわけでもない。

女らしい部分を捨てているわけでも、他人にただ優しいわけでもない。

セイラの強さと魅力は、私利私欲を排したストイックさにある。戦争に参加し死と隣り合わせの過酷な状況下で、彼女は決して自分の利益のために生きようとはしない。戦争の犠牲者をこれ以上増やさぬため、仲間を助けるため、自らも常に最前線で銃を取る。ようやく再会できた兄とも、ニュータイプのあり方について意見が対立し仲違いする。彼女にとって一番大切なのは自分ではなく、「みんな」という名の人々や社会なのだ。

こうした"パブリック"の視点を持つアニメキャラクターは男女問わず70年代には多かったが、80年以降は激減している。これは作り手の世代交代以上に時代の空気が影響しているだろう。必死にならずとも生活できる時代には、社会よりも個に眼が向く。アニメの世界でも良くも悪くも自分を第一に考えるミーイズムが台頭した。セイラが登場したのは'79年。その後"強い女"カテゴリーに属する女性キャラは、能力的にも精神的にもますます強くなっていったが、彼女たちの多くは自分のために、または好きな男性のために生きることを望んでいた。

セイラには、自分に対する甘えも男性に対する依存もない。人が当たり前に持っている誰かに支えて欲しいという欲求を"みんな"のために胸の奥に押し込めてしまっているように見える。理想と現実のギャップに葛藤しながらもストイックに生きるその姿が、彼女から俗っぽさを排し、凛々しさをいっそう際立たせる。

ストイックな生き方は、脆さもはらんでいる。強くあろうとギリギリいっぱいまで気丈に振舞う彼女。そんな彼女が兄や死んだ仲間を思い堰を切ったように涙を流す瞬間、ガラス細工のような脆さと可憐さを見せるのだ。

セイラは時代が生んだ特殊な立ち位置のキャラクターだ。彼女のようなタイプが次に生まれてくるのは、物語の中の一キャラクターではなく、キャラクターから物語が作られるパソコンのディスプレイからかもしれない。俗を排したクールビューティーにはディスプレイの向こう側が良く似合う。

作品プロフィール
1979年4月7日～1980年1月26日　全43話
放映:名古屋テレビ
総監督:富野喜幸(現・由悠希)
キャラクターデザイン:安彦良和
メカニックデザイン:大河原邦男
原作:矢立肇、富野喜幸
音楽:渡辺岳夫、松山祐士
製作:日本サンライズ　創通エージェンシー　名古屋テレビ

© 創通エージェンシー・サンライズ

Creator's Lounge

CG-iCupid column 05

text／Koji Yoshizawa
photo／Mutsumi Tabuchi

3DCGの女の子って単純に「カワイイ」と思います声をあててみたいな

声優、歌手、エッセイスト、そしてクリエーター…。いわゆる「マルチな活動」という呼び方ではとてもおさまらないほどの分野で活躍するフリーアイドルの宍戸留美さん。最近、彼女の製作したオリジナルキャラクター「ちぎりこんにゃくちゃん」が各所で注目を集めている。

「もともとは3年程前の事なんですけど、『さびしいなあ、つまんないなあ』っていう気分のときに描いたいたずら書きが最初なんです。それが『tanomi.com（たのみこむ）』の『たのむ！　宍戸留美』のコーナーで商品化に採用されたのが、メジャーになったきっかけです。はじめはTシャツとか携帯ストラップとか作ったんですけど、それが好評で。最新作ではちぎりこんにゃくちゃんが壺を抱えてる小さいマスコットも作りました。「壺」って言っても、決してアヤシイ壺じゃありません（笑）。埼玉の主婦の方が一つ一つ手作りで細工しているとってもカワイイ置物なんですよ」

ちぎりこんにゃくちゃんの名前の由来は、頭がこんにゃくみたいな形だからだとか。

「ほかのファミリーも作って欲しい、っていう声も多いんですけど、今の『ちぎこん』に思い入れがあるだけに難しいところですね。だからキャラクターグッズとしての展開というのも特には考えていないんです。でも、いつの間にかサブストーリーができてたりするんですよ。みんなに浸透はして欲しいけど、自分の知らないところでキャラクターが一人歩きしていくのは、うれしい反面、複雑な気分ですね」

自身のキャラクターへの思い入れは深く、なんとすべて自費製作で「ちぎりこんにゃくちゃんの歌」のCDまで作ってしまったという留美さん。

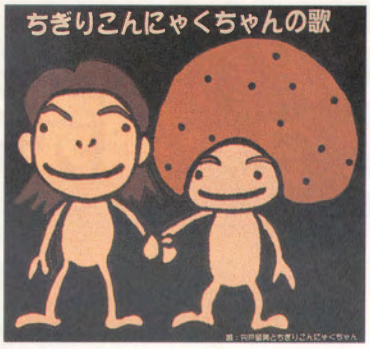
「大変でしたけど、楽しかったです。全部自分で交渉してたら「大変だね」って言われて、おまけしてもらっちゃいました（笑）。3DCGで動かすことにも興味はありますけど、その時は全部人任せになっちゃうといやだなぁ。今は2Dのアニメーションでちぎりこんにゃくちゃんを動かしてるんですけど、歩き方とか、動きとかには私なりの細かいこだわりがあるので（笑）。目標としては、来年あたりに『ちぎこん』の絵本を作りたいですね。これは、ぜひ、実現したいです」

声優活動では現在放送中のアニメーション作品「おジャ魔女どれみ#」の瀬川おんぷ役で人気を博している。

「おんぷちゃんっていうのは、魔女見習いのチャイドルの女の子。小学4年生なのにちょっとクールなところがあったりして、4人のキャラクターの中でもすごく人気があるんです。ファンからのメールも多いですし、最近では熱狂的なファンの人もどんどん増えて下さってるみたいで。私の全然知らないところで『おんぷちゃんナイト』ってイベントがいきなり開催されてたり（笑）。でも、私が出演しているアニメ番組は、ずっと日曜朝の子供向けのものが中心なので、今後はほかの時間帯の番組にも進出して、ファンの方の層が広がってくれるといいな、と思ってます」

もともとはアイドルとしてデビューした宍戸留美さんだが、現在ではライブハウスでのバンド活動を中心に音楽活動を行っている。

フリーアイドル
宍戸留美



特報

「宍戸留美今世紀最後のライブ」
12/22（金）下北沢CLUB Que
共演:ドミンゴス

チケットお問い合わせは
03-3412-9979 CLUB Queまで

宍戸留美さんの最近の活動

■Street of Spirits「TRY-OUT」（インディーズ系音楽番組）にナビゲーターとして出演。 11/3〜毎週金曜日25:00〜放送開始 SKY PerfecTV! MONDO21（279ch） ■「おジャ魔女どれみ#」（瀬川おんぷ役） ANB系全国ネットで放送中 ■瀬川おんぷ（MAHO堂）ソロマキシシングルCD「half point」発売 11/2 キングレコード スターチャイルドレーベルより ■ライブ活動（下北沢CLUB Que）にて主に活動中 ■「たのむ！ 宍戸留美」 tanomi.com（たのみこむ）内、宍戸留美キャラクター商品展開コーナー ■「たのみこむ」内今週の哲学のコーナー連載中 「ルンルンのギャルセラピー」 http://www.tanomi.com ■タウン誌「ひろしま」コラム連載中 ■ちぎりこんにゃくちゃんの歌／マキシシングルCD 2000円+送料300円／口座番号:00130-4-167162／口座名称:サンダリル ■宍戸留美公式HP http://rumi.arena.ne.jp/
取材協力／下北沢CLUB Que／03-3412-9979

「おんぷちゃんも番組の中で歌っているんですけど、やっぱり自作の歌を自分で歌いたいんです。このごろは家族連れのお客さんもいらっしゃるんで、「きっとおんぷちゃんの歌を聴きたいのかな?」って思うときもあるけど、歌うのは自分の歌だけ（笑）。曲のジャンルは問わないけど、キレイなメロディーで詞のいいものが歌いたいです」

ほかにもテレビ番組の司会、ほかのアーティストの作品への参加など多彩ぶりを発揮している宍戸さん。作曲や作画の作業はアナログの比重がまだ重いが、自身のホームページの作成や更新などはすべて自分で行っているという。

「最近の活動は、いわゆる気の張った活動というより、いい意味での「趣味」に近いのかも知れませんね。やりたいことしかやらない、という（笑）。でも、いろいろな形でもっと「私」を表現してみたいんです。だから映画にも挑戦したいですね。しかも岩井俊二さんの監督作品！ 関係者の方、ここを読んでいたらよろしくお願いします。小さい頃からの目標は、すばり市原悦子さん（笑）。演技という点では、ああいう存在感のある女優さんに憧れています」

さらに留美さんならではの「アイドル」という視点から、3DCGアイドルについての率直な感想を聞いてみた。

「単純に『カワイイ』なぁ、って思います。最近はいろんな所でよく目にしますけど、見るたびにレベルがどんどん上がっているんで驚きます。アイドルって、「強い」イメージと「可憐」なイメージに分けられると思うんですけど、どちらもうまく表現していますよね。アイドルへの憧れって偶像崇拝だとよく言いますけど、まさに偶像ですからね。しかも完璧な。人気が出て当然という気もします」

ちなみに「3DCG版宍戸留美」の可能性を聞いてみると…

「ええっ。自分自身のCG化はちょっと……（笑）。でも、声ならぜひ参加したいです。そんなお話があったらぜひ、お願いします（笑）」とのこと。

「3DCGアイドルは、この先はいろいろなメディアに登場していきそうな予感がします。映画になったりとか。もっともっと人の目に触れるようになって、3DCGアイドルにはどんどんメジャーになって欲しいですね。個人的には、印象派の絵のような、もっと柔らかいイメージのキャラクターにも登場して欲しいなぁ。風や空気を感じるような3DCGアイドルキャラクターを見たいです。でも、キャラクターを作るのも大変なんでしょう? クリエーターの方たちの苦労のたまものですよね。私もそうなんですけど、製作活動のために室内に引きこもらないで、たまには外の風も感じないと、ね（笑）」

CGアイドル
カレンダー販売中!

http://www.contents-hotel.com

バーチャルアイドルはバーチャルでゲット

あのCG iCupidの
アイドルが大集合

お店はバーチャル!
お届けもバーチャル!
お支払いもバーチャル!
グッズはリアル!

まずは覗いて!

年賀状なら

●併設ポータルサイトのご案内●
年賀状2001どっとこむ
オープン'00年11月20日~クローズ'01年1月10日
http://www.nengajyo2001.com

●お問合せはこちら●
株式会社ウェブ アイ
URL: http://www.webi2000.com
e-mail:info@webi2000.com

(c)e-frontier,Inc./Blue Moon Studio Inc. (c)Kawamoto/Unique Digital Inc.
(c)Kenji Sugawara/Unique Digital Inc. (c)Kitada Kiyonobu

画像のダウンロード販売サイト/コンテンツHOTEL

Rafu／Mishiatsu ©mishiatsu／Unique Digital Inc. *collaborate design:devilrobots

RAFU

RAFUのこれからの活躍に期待してください。

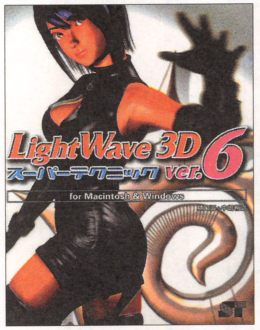
ミシアツ　Mishiatsu　26歳、CGデザイナー。

collaborate-gravure
CG-i Cupid collection Vol.03

Unique Digital

今回のブックレビューでは、テクスチャや、アニメなど、ある特定の事柄を扱ったものを何冊かセレクトしてみた。こうしたものの多くは、ソフトの種類を選ばず、長く（あるいは一生）使用できるので、一度見てみることをオススメする。

Light Wave 3D Ver.6　スーパーテクニック



オールカラーで見やすく分かり易い

CGクリエイター樋口誠氏のキャラクター「Naska」が目印のLight Wave 3D解説本。ソフトの概要から始まり、インターフェイスの説明、モデリングチュートリアルと、オールカラーで細かく解説。Light Wave 3D付属のマニュアルをすっ飛ばして、イキナリこれを読んだ方が分かり易いかも。チュートリアルの最後では、表紙の「Naska」の制作を段階を追って紹介。顔のモデリングや、テクスチャ設定は非常に勉強になる。また、プリミティブからどんどんキャラクターが出来上がっていくさまは、やっぱりスゴイです。

ソーテック社／樋口誠・中輪裕之 著／B5変形判／定価:3600円＋税
©2000 Makoto Higuchi,Hiroyuki Nakashima

3Dキャラクター・テクスチャテクニック

質感の表現はこれでバッチリ

モデリングやアニメーションの解説本は数多くあれど、一冊まるまるテクスチャーの解説をした本はそう無いだろう。しかも本書はキャラクターを対象とした内容。テクスチャの種類の解説、Photoshopによるテクスチャ画像作成、Light Wave3D、Shadeへのテクスチャデータの適応までが順に紹介されている。「キャラクターの髪の表現の仕方は?」「肌の質感はどうやったら出せるのか?」「あの服の素材感の出し方は?」など、CG美少女を創るときに欠かせないテクニックがギッシリ詰まっている。

毎日コミュニケーションズ／福島則昭 著／B5変形判／定価2500円＋税／CD-ROM1枚付属
©2000 Noriaki Fukushima

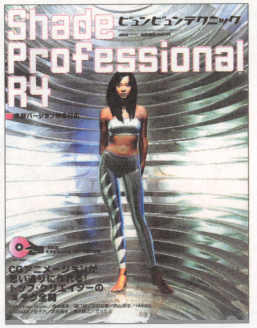
電撃CGクリエイターズ

超美麗CGの生データを収録!

インターネットで活躍中のCGクリエイター82人の作品を紹介したCD-ROM付き美麗作品集。この本のために描き下ろした新作CGや、クリエイター自身によるPhotoshop、Painterテクニックも紹介。3Dに負けず劣らず、2DCGのテクニックも今スゴイ事になっています。CD-ROMには、参加しているクリエイター達の作品を、ネット上では見ることのできない高画質で収録。中でも見所は、レイヤー未統合のPhotoshopデータ。クリエイターの生の仕事を拝見でき、コレ目当てで買ってもいいぐらいだ。

メディアワークス／PIRICA 編／B5判／定価2800円＋税／CD-ROM1枚付属

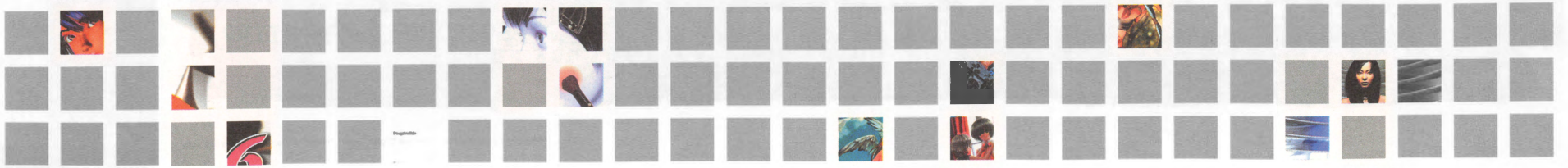
Shade Professional R4ビュンビュンテクニック



超豪華メンバーがShadeを解説

パッと見雑誌のようだが、中身はトンでもなく濃いShadeの解説本。塚本健吾、Blue Moon Studio、樋口誠など10名以上のプロクリエイター達が解説を担当。Shadeの基本、人物、機械、建物などの制作テクニックをチュートリアル形式で紹介している。中でも注目は「美少女CG編」で、3D美少女「フェイフェイ（飛飛）」や「Ai」などのメイキングを紹介（テクスチャー無しの状態なんて始めて見た）。また、CD-ROMには形状データ以外に「Shade R4」の体験版も収録。これ一冊で作業できるのもウレシイ。

アスキー／月刊アスキー編集部 編／A4変形判／定価1600円＋税／CD-ROM1枚付属
©2000 ASCII Corporation.



キャラデザスマッシュ！　～(1)インパクトのある絵が描きたい!～

魅力あるキャラクターとは!?

本書は2DCG解説書の部類に入るが、ただテクニックを紹介している本ではなく、「どうやったら魅力あるキャラクターを描けるか?」を常に念頭に置いた解説で構成されている。プロのクリエイター達が無意識に使っている「キャラデザの暗黙ルール」、Photoshop、Painterを使った「魅せる描き方」など、タメになる情報満載。「解説書」という言い方よりも、「教科書」という言い方の方がピッタリの一冊だ。と思ったら、著者の塚本氏はデザイン学校の講師をされてる方だそうで。なるほど納得。

グラフィック社／塚本博義 著／B5判／定価1800円＋税
©塚本博義（TSUKAMOTO HIROYOSHI）

Poser3　人体作戦

Poser使いまくり!

Poserを「簡単にモデリングされた人体にポーズをつけるだけのソフト」ぐらいに思っている人、多いのではないだろうか?　実際間違いではないのだが、本書を読めば、機能の応用の仕方や、他のソフトとの連携の仕方によっては素晴らしいCG作品を作り出すこともできるということが分かる。BryceなどPoserと同じMetacreations社製品との連携から、BVHモーションキャプチャデータや、ムービー編集ソフトのAfter Effect、までも巻き込んで、Poserを徹底的に活用。はっきりいってPoserを見る目が変わります!

翔泳社／ピノキオスコープ 著／B5変形判／定価3800円＋税／CD-ROM1枚付属
©1999 Pinocchio Scope

3Dフェイシャル・アニメーション

「顔」のことならこの一冊

人形も(?)3Dキャラクターも顔が命。モデリングはOKだけど、表情が……、という人にオススメなのがこれ。「顔」アニメーション関連の解説オンリーの珍しい一冊。静止画作成にももちろん役に立つ。頭蓋骨、筋肉レベルから解説する「頭部の解剖学的構造」から始まり、音声と唇の動きを同期させるリップシンク、表情の付け方のコツ、表情の作例集と、徹底的に「顔」を攻略している。特に表情の作例集は、種類も豊富で、一つ一つ特徴を紹介。常に傍らに置き、辞書を引く感覚で使うと便利だろう。

SOFTBANK／Bill Fleming 著　渡部 晃久 監修／B5変形判／定価3800円＋税
CD-ROM1枚付属
©CHARLES RIVER MEDIA,INC.All rights reserved.English edition published by CHARLES RIVER MEDIA,INC.©1999 by Softbank Publishing Inc.All rights reserved.

使える3Dビューティ

そのままでも良し。改造しても良し

ついに、出てしまいました。3D美少女のロイヤリティフリーのデータ集。謎の美少女「Beauty X」のLight Wave 3D用、3DStudio MAX用の3Dデータが収録されたCD-ROMと解説書兼写真集のセットだ。手持ちの3Dソフトで読み込むだけで、いきなり3D美少女の完成品が出てくるというのは、やはりインパクトあります。同CD-ROMには、シェアウェアの3Dソフト「メタセコイアVer.1.0」も収録されており、これを使っての作業はもちろん、これでDXFデータなどにコンバートすれば、他ソフトでの利用も可能だ。

アゴスト／福島則昭 著／AB判／定価3333円＋税／CD-ROM1枚付属
©1999 Noriaki Fukushima　©AGOST

TEXT/Takahiro Kon（supersonic）

iCupid monthly, CONTENTS 12

internet & idol magazine

表紙・巻頭グラビア

三津谷葉子

16歳の彼女に大接近!!

グラビア

小池栄子

栄子の〝パイ〟ルドライバー

海津知香

魅惑の19歳のシルエット

堀つかさ

ブレイク寸前!! 純情をキミに!

片瀬那奈

ナナノナツ

linked with CD-ROM

＜高画質画像集＞

黒羽夏奈子／河村彩／黒川芽以／相沢しの
この秋注目のアイドル50／キャンギャル&コスプレギャル50

＜internet feat.＞

アイコン2000／ウイルスの歴史／ケータイで見れる! アイドルホームページ＜笛木夕子＞
秋・冬最新パソコン徹底ガイド／激ウマ! ONLINEソフト
厳選Webサイト100／Webみなみ最終回

栗山千明ムービーインタビュー

MESSAGE@FILE／アイドルビデオメッセージ

奈良沙緒理／村田あゆみ／中越典子／宮澤寿梨

Special CD-ROM
Win/Mac対応

デジタルグラビア
デジタルオフショット
スクリーンセーバー
メーキングムービー
ムービーインタビュー
オンラインソフト
アイコン
Webサイト
ほか多数収録

アイキューピッド12月号
好評発売中!
定価780円（税込）
http://www.icupid.ne.jp/

全国の書店・コンビニエンスストアでお求めください。
編集・発行:ディジット

CG-iCupid

2000年3月号増刊
¥1300（税込）
CG-iCupid

2000年10月号増刊
¥1200（税込）
CG-iCupid

好評発売中

巻頭グラビア：飛飛
グラビア：ユカワミオ／テライユキ
特集：Frontier of D's Garage21
3DCG界の最強部隊・笹原組の「現在・過去・未来」
『NEON GENESIS EVANGELION 3D』YAMAGインタビュー
インタビュー：IN CREATOR'S FARM
～デジタルハリウッド学校長／工学博士　杉山知之
3DCGアイドルへの道
～人物モデルから見た、CGの歴史～／大口孝之
Creator's Lounge／佐藤嗣麻子
ほか

iCupid

1999年12月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：吉井怜

2000年1月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：METAMO

2000年2月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：平山綾

2000年3月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：内山理名

2000年4月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：酒井若菜

2000年5月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：後藤理沙

2000年6月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：片瀬那奈

2000年7月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：木内晶子

2000年8月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：鈴木杏

2000年9月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：末永遥

2000年10月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：品田ゆい

2000年11月号
¥780（税込）
巻頭グラビア：川村亜紀

2000年12月号
¥780（税込）

好評発売中

巻頭グラビア：三津谷葉子
グラビア：小池栄子・海津知香・堀つかさ・片瀬那奈
高画質画像集：黒羽夏奈子・河村彩・黒川芽以・相沢しの
この秋注目のアイドル50／キャンギャル&コスプレギャル50
アイドル生メッセージ：MASSAGE@FILE
CD-ROM連動 インターネット特集：internet feat.
秋・冬最新パソコン徹底ガイド／ウイルスの歴史／アイコン2000
ケータイで見れる！ アイドルホームページ＜笛木タ子＞
激ウマ！ONLINEソフト／厳選Webサイト100／Webみなみ最終回
ほか

Back Number

お申し込み方法

ご希望の方は、お近くの書店にお申し込みください。
弊社に直接お申し込みの際は、住所、氏名、電話番号、ご希望の月号、冊数を明記のうえ、定価に送料（9冊まで380円・10冊以上600円）を添えて、郵便振替か現金書留にてご注文ください。
※現金書留の際はおつりのないようお願いいたします。
※離島は別料金となりますのでご注意ください。

■郵便振替によるお申し込みの場合
郵便振替口座：00100-5-407821
口座名称：（株）ディジット 販売部

■現金書留によるお申し込みの場合
〒100-0011
東京都千代田区内幸町1-3-6 新日比谷ビル西3F
（株）ディジット 販売部宛

iCupidに関しては、定期購読も受け付けております。
■お申し込み方法
郵便振替または現金書留にてお申し込みください。弊社に直接お申し込みの際は、住所、氏名、電話番号、定期購読開始号を明記のうえ、ご注文ください。原則として毎月3日までに弊社に届いた場合は当月発売号より、毎月3日以降に届いた場合は翌月発売号よりお届けします。なお、すでに発売になっている号は定期購読ではお求めになれませんのでご了承ください。
※現金書留の際はおつりのないようお願いいたします。

■購読料
1年間（12冊）7500円（税込）
お問い合わせ先
（株）ディジット 販売部
TEL：03-3504-8056

ファミリーで遊ぶ・学ぶ・得をする

HomePC 日本版

毎月29日発売

URL：http://www.homepc-j.com/

12月号 好評発売中!!

特別付録CD-ROM付 定価 590 yen

絶対得する激安情報満載!! グルメ・レジャー・スポーツ・交通機関・ホテル…

クーポン・割引券サイトBEST 100

SPECIAL CD-ROMから ワンクリックでアクセス！

- インターネット 常識・非常識
- コミックで学ぶ ネットオークション必勝法
- モバイル初心者のための PDA徹底研究
- 最新プロバイダリスト78

などなどお役立ち企画がいっぱい！

大好評発売中!!

HomePC 12月号増刊　プレゼント、読者割引、お小遣い稼ぎサイトetc.ネットのお得情報がいっぱい!

Deli*Deli

［デリデリ］

DECEMBER 2000

Special CD-ROM

ワンクリックでアクセス!

全221サイト!

本誌掲載サイトallリンク集

Deli Deli オリジナルクリスマスカード

「CD-ROM星の王子さま」、「ハイパー家計簿5」などなど
お役立ちソフト体験版や人気プロバイダ
入会ソフトも収録!

Delicatessen
みたいにおいしそうな情報がてんこもり!
Delightful
楽しくって
Delicious
おいしい情報を
Delicate
流行に敏感なあなたに
Deliver
お届けします

CD-ROM付
600yen

http://www.homepc-j.com/

fashion

特別な日は
レディライクなデート服

クリスマス厳選サイト millennium 2000

cosme

クリスマス
限定コフレ&
コスメ厳選50

おもしろ雑貨からブランドアクセサリーまで
全240アイテム勢ぞろい!

present

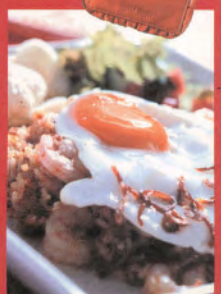
ネットで買える クリスマス プレゼントカタログ

パソコンでオリジナル
クリスマスカードを作ろっ!

greeting

ミレニアムの年末年始は
ホテルで過ごそう

「東京ホテル物語」



Internet cooking

アジアごはん

ネット恋愛の王道

ネットで見つけた

極楽美容室

発行　ディジット

笹原組の
□現在
☑過去
□未来

CG業界の先駆者的存在の「笹原組」。前回の「笹原組の現在」では、笹原氏に最先端CGの現状などを伺ったが、今回の第2回では「笹原組の過去」について、笹原組設立から関わっていた関真氏、その後笹原組のワークスに魅了されて参加した河野真也氏と富安健一郎氏に迫ってみた。これまでの笹原組はどのような展開だったのか、そしてどのように成長を遂げたのだろうか。

Text/Seiichiro Hattori　Photo/Mutsumi Tabuchi

Start

CG系のクリエイターが集う笹原組は、現在でいうところの「ユニット」に近い形態をとっていた時期がある。そのような状況下で、メンバーが描きたいものを描き、それがビジネスになることを見出した。それが、笹原組のスタートだ

We are "Sasahara-Gumi"!

御茶ノ水にある「東映アニメーション研究所」。CGやアニメーション業界では卒業生の活躍も目立つこの専門学校が、笹原組の起源とされている。

笹原組スタート当初は、会社組織というよりも、ひとつの「サークル」に近いスタイルだった。スペースも、教室の一角を拝借し、いわゆる「CGが好きな人達が集まっている空間」を作ったような雰囲気。制作するための機材も、専門学校の好意で、借用することができたのだ。特にCG制作のための機材は高価であり、学生にはなかなか手の届かないもの。それを「借りない手はない」と、好意に甘えるような形でスタートを切った。

設立当初からのメンバーである関氏は、「当時は会社というよりも、CGクリエイターを目指している人たちの集合体でした。サークルのようなものかもしれなかったですね」と話す。実は関氏は、アニメ科に属していた。しかし、もともとCGへの興味が強く、将来的にはCGとアニメーションの融合を目指していたため、専門学校在籍中から「アニメの授業を受けつつ、CGにのめりこむ」といった生活になっていったという。そして、次第にCGへの興味が膨らみ、今日に至っていると話した。

Birth of「STEELHEART」

笹原組を世に知らしめたのは、「スティールハート」という作品だった。1995年のことだ。ソニー・ミュージック・エンターテイメントが主催する「デジタル・エンターテイメント・プログラム」(DEP95)に「参加してみないか」と当時専門学校の講師だった笹原氏から声がかかり、関氏をはじめ笹原組スタート当初に参加していた7人が作品制作を開始。その作品が、オリジナルムービーである「スティールハート」だった。いわゆる趣味的なものではなく、ひとつの「作品」に仕上げるための制作には苦労も多かったが、関氏は「今思うと楽しかったですね」と語る。そして後に、この作品は最優秀賞であるBEST AWARD賞を受賞することになる。

「スティールハート」を観て、感銘を受けたCGクリエイターは多く、その中の一人に、河野氏もいた。

河野氏は、「アマチュアでもこんなにすごい作品を作る人がいるんだ」と感銘を受ける。そして、笹原組の門を叩くことに。

その一方で、別の会社から「スティールハート」を観た者がいた。富安氏だ。

富安氏は、当時はゲーム会社に所属し、インダストリアルデザインを担当していた。そして、その後フリーランスになり、笹原組に参加するようになったという。富安氏も当時を振り返り、「笹原組の雰囲気がなんとなく楽しそうで、自分に合っているかな、と(笑)」。さらに「こういった(笹原組のような)人達が、今後のCG業界を支えていくのかもしれない」と思ったそうだ。そして、メンバーとして参加することになる。

ところで、これは余談ではあるが、会社設立時には「笹原組」という名称ではなく「サボテンピクチャーズ」として運営することも予定されていた。「サボテンピクチャーズが候補になった理由は……特になかったんじゃないかな(笑)。何気ないところから出てきたんだと思うけど」(関氏)

……しかし、「スティールハート」発表時に「笹原組」と名乗っていたために、名称をそのままにしたそうだ。

『銃夢 3DCG－MOVIE』

© 木城ゆきと/集英社/笹原組

Works

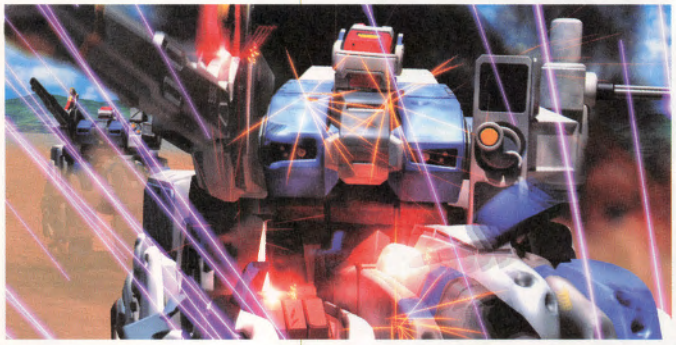
笹原組は順調にスタートし、常にCGのことを考えながら行動するメンバーに支えられて、作品を世に発表していった。この展開が功を奏し、さまざまな分野の企業からCGの制作依頼がくるようになる。

BLANK and GO

その一方で、笹原組には「スティールハート」発表後、約1年間の空白期間がある。実際には仕事の依頼が来ていたので完全なブランクではなかったが、笹原氏が悩んでいた時期でもあるのだ。

笹原氏を含めた「笹原組」がスタートした当初は「趣味の一環としてCGを制作する」向きが大きかった。学生であったこともあり、「CGだけで食っていくことができるのか」という問題に直面したのだ。

しかし、その考えに並行して、仕事が徐々にではあったが増加していた。そこで、笹原氏の「日本一のCG会社にしよう」の声で、本格的な始動を開始する。その裏話では、「企業が会社に仕事を発注する傾向」が強く、個人や単なる団体では仕事の依頼が半減してしまうこともあったようだ。関氏も、「当時は結構大変でしたね。自分自身不安というか、大丈夫かなぁという気もありましたし。ですが、中途半端に投げてしまうよりも、行けるところまでつきつめようと。自分の進みたかった道だということが一番なんですが（笑）」と語った。



「いつか重なり合う未来へ」
© Sony Music Entertainment(Japan)inc./
Nippon Cultural Broadcasting.inc/Japan Central Music,Ltd.
『ことぶきグランプリ』
© シスコン エンタテイメント

Make "CG"

「スティールハート」を発表した笹原組が次に手がけたのは、「超光戦士シャンゼリオン」（東映）のCGシーン。その後、「ポップジャム」（NHK）のオープニング・エンディングや、ボクシングゲームである「ファイナルラウンド」（アトラス）のCG部分を手がけることとなる。

そして、1997年9月から10月にかけて、Lightwave3Dにおけるエヴァンゲリオンのデータ、チュートリアル集である「3D Workshop」（メディアジャグラー）のモデリングデータとムービーを制作。その後も立て続けに作品を発表していくが、そのジャンルも実にさまざまだ。たとえば、「電車の中吊り広告」（プレイステーション用ソフト向け広告）。また、1997年12月から1998年2月までは、少年ジャンプに連載されていた「ウイングマン」の文庫版の表紙も制作している。こうした、幅広い方向でCGを活躍させることで、ますます笹原組、ひいてはCG業界を活性化させる材料を産んでいく。河野氏も「この時期って、いろいろやったよね。結構チャレンジャーだったかも（笑）」と語った。それだけ、さまざまな方向に挑戦したということだろう。

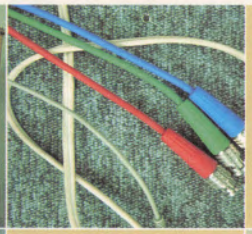
その後は、「Knight&baby」（タムソフト）や、「サイバーオーグ」（スクウェア）、「ことぶきグランプリ」（シスコン エンタテイメント）などの挿入ムービーを制作していく。そして、河野氏と関氏は「いつか重なりあう未来へ」（Sony Music Entertainment（Japan）inc./Nippon Cultural Broadcasting.inc./Japan Central Music,ltd.）を手がけた。

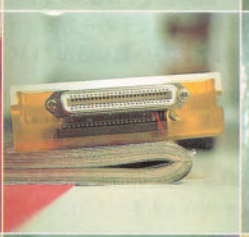
Sasahara-gumi moves the "New PLACE"

先述までの作品は、東映アニメーション研究所で制作していたが、作品を作っていくにあたり、どうしても手狭になってきていた。また、この頃には笹原組に参加しているメンバーが増加していたため、御徒町付近に事務所を移転することとなる。

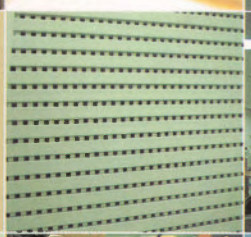
その後笹原組としては、「BIOHAZARD CODE:Veronica」（カプコン）といった、ゲーム中の挿入ムービーを制作している。

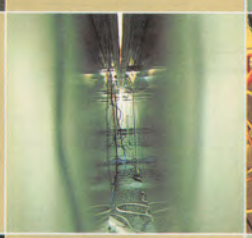
しかしながら、笹原氏はまた別の悩みを抱えていた。



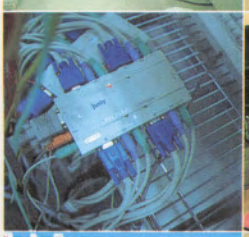


KOWLOON
FLATRON





M270 MLRS
M26 ROCKET POD



笹原組の
□現在
☑過去
□未来

Member

幅広いCG展開で、誌面だけではなくソフトウェアや広告媒体などのCGも手がけた笹原組。「笹原組」の知名度も向上したその一方で、それゆえの悩みも発生した。しかし、「前進あるのみ」と笹原組は積極的にCGへ取り組んでいく。

Touch and Go

笹原氏は、拠点を御徒町へ移転したあたりで、新たな悩みに直面していた。仕事はあるのだが、笹原組のメンバー全員に対して仕事が行き届く状況が難しかったのだ。そこに、坂本雅司氏（現笹原組取締役副社長）が笹原組に参加する。これまで、営業的な側面を持つスタッフが笹原氏だけであったのが、2人になったことで仕事の量や幅が増えていった。

ところで、当時笹原組の門戸はある程度自由だったようだ。CGに対する知識や興味があれば、参加できるような形態であったともいえる。

河野氏はその頃をこう振り返る……「徹夜での仕事を終え帰宅しようとすると、知らない顔がある。おそるおそる聞いてみると、笹原組メンバーの知人で、一緒にきたのだという（笑）。昨日まで顔を知らない人が、CGを制作している光景には驚きました」……仕事の需要が高まり人手が足りなかったこともあって、そういった人達がメンバーとして参加していった。同じ「CG」に注目している点を考えれば、笹原組とそうでない人の境目は少ないのかもしれない。メンバー1人1人からすれば、「笹原組との関係は"つかず離れず"という感じ。会社員という気分ではなくて、フリーランスのクリエイターが集まっている」ということなのだろう。

そして関氏は「笹原組のメンバーは、大きく分けると2つに分類されます」という。1つは「モデラー」、もう1つは「アニメーター」だ。さらに、モデラーは「キャラクター系」と「背景系」に、アニメーターは「キャラクター系」と「エフェクト（効果）系」に分類されるとのことだ。以前は参加メンバーも少なく、進んでいる方向がCGだったので、「できることをやろう」という方針だった。ところが、笹原組自体のメンバーが増加し、分業することが可能になった。これに関してはメリットも多いが、逆に意思疎通が上手くいかず、想定していたものとは異なるCGやエフェクトができ上がることも当時はあったようだ。「しかし、すぐに僕が依頼したもので、完成されたもののイメージが推測できるようになりました」と関氏は語る。関氏と河野氏はユニットになることが現在でも多いそうだが、関氏が依頼した仕事を河野氏が制作して、それを関氏が観ても問題点のない作品を築き上げる。たとえば、「ボカーン！ といった爆発シーンのものを作ってほしい」と関氏がいうと、それに合うイメージを表現した作品を河野氏が創る。そういった「ツーカーの仲」も、笹原組を支える一つの形なのかもしれない。

そうした一方で、富安氏は「特に3DCGだけに興味があるわけじゃないんですよ。3DCGに限ったことじゃなく、作品として面白いものを作りたいという気持ちで参加しています」と言う。

当初と比べて笹原組への参加スタッフは、徐々に増え始めた。関氏は「現在でも、優秀なクリエイターからの問い合わせも多いですし、こちらでもお会いしてみたいですね」と語る。それに付け加えるように河野氏は「でも最近は、気が付いたら知らない人が作業していた、なんてことはさすがになくなりました（笑）」と話してくれた。

最後に、河野氏は「関君は笹原組の中でも売り出していきたいメンバーの一人なんです」という。過去にも秀逸な作品を発表しつつ、自らを誇張しない。「能ある鷹は爪を隠す」的な存在であると笹原組のメンバーも語ってくれた。

笹原組に参加しているクリエイター達は、個性豊かでバラエティに富んだメンバーばかり。それぞれが気軽に笹原組に関わっているが、その中にも王道を突き進む人もいれば、それとは全く別の路線の人も存在する。今日の笹原組の自由で楽しい雰囲気を作りだしているのは、こういったメンバー1人1人なのかもしれない。

河野真也氏
age : 24
horoscope : Aries
blood type : A

メンバーにほしいのは、一人で生き抜ける人とか、ここに規律をもたらしてくれそうな人。

関真氏
age : 25
horoscope : Libra
blood type : B

笹原組はバンドのようなもの。しかし、それに頼らず一人一人独立しているので、そのスタンスはこれからも守ろうかと。

富安健一郎氏
age : 27
horoscope : Capricorn
blood type : AB

もし可能ならば、お風呂屋さんに富士山の絵を描きたい。それもできればペンキで。CGにこだわらず、プロモビデオなども手がけてみたいです。

Tomoko Sudoh／Kiyonobu Kitada ©Kitada Kiyonobu *collaborate design:devilrobots

スドウトモコ

キャラクターは目が命と良く言われます。一度見たら忘れられない視線を心がけています。

北田清延 Kiyonobu Kitada

1974年生まれ。東京造形大学造形計画専攻卒業。1998年よりフリーのCGクリエーターとなる。
PS2ゲーム「SILPHEED」ムービーパートのモデリング・テクスチャディレクションを担当。近著に「LightWave 3D スーパーテクニック-北田清延編-」（ソフトバンク）がある。

collaborate-gravure
CG-i Cupid collection vol.04

Unique Digital

完全マスター 3DCG講座

Vol.2

3DCG講座も今回で第2回目。今回は、静止画のクオリティや多くのバリエーションで圧倒的なユーザーから支持される「Shade」とプロレベルのアニメーション機能を搭載する「LightWave」の続編になります。「LightWave」に関しては、美少女キャラ制作の最初の壁とされる毛髪テクニックを続編とは別に特別セミナーで解説してます。今回も完璧にマスターしてください。

構成・文
樋口　誠（86p～89p）（94p～95p）
中鴫裕之（84p～85p）（90p～93p）

Ai:©2000 Makoto Higuchi／Ai project
Matsuoka ©2000 e-frontier,inc

●シェルフのモデリング

Shadeには球以外のプリミティブな立体形状は用意されていません。それ以外の形状は線形状を「掃引」、「回転」させて作ります。

では実際にデスクセットを制作してみますが、その前に図形コントローラーを表示し、「スナップ」と「グリッド」にチェックを入れて下さい。コピーや掃引などを行う場合に誤差によるミスを防ぐことができます。

まず、シェルフの大きさを決めます。「PEN:長方形」を選択し、上面図でドラッグして長方形を描画します。「SOLID:掃引」を選択し、正面図または側面図で上方向にドラッグして掃引します。

「ブラウザ」パレットで「閉じた線形状の掃引体」を選択して「MODIFY:変換」で自由曲面に変換します。

ここで自由曲面パートと同じ階層にある2つの閉じた線形状を自由曲面パートに内包します。内包させた2つの閉じた線形状に「MODIFY:一点に収束」を適用します。これで立方体は包装された箱のようになり、1つの自由曲面となりました。

できた立方体の角を丸めます。角を丸めることによってリアリティーが増します。一点に収束した線形状以外の2つの閉じた線形状を選択し、「MODIFY:角の丸め」を適用します。「半径」ダイアログが表示されたら数値を入力します。自由曲面パートを選択して「MODIFY:切り換え」を適用すると、縦方向の線形状が選択できるようになります。4本の開いた線形状に「MODIFY:角の丸め」を適用します。

次はシェルフ本体にブーリアンモデリングで引き出しが入る穴を作ってみます。ブーリアンモデリングとは、オブジェクト同士を足したり、引いたりして形状を作る方法です。Shade R3の疑似集合演算という機能ではレンダリング結果のみに反映されていましたが、R4のブーリアンモデリングではポリゴンメッシュとしてモデリングの時点で反映できるようになりました。引き出しが入る穴と同じ大きさの立方体を閉じた線形状の掃引体で用意します。

ブラウザで用意した掃引体をシェルフ本体と同じパートの中に入れます。次にこの掃引体の名前の前に「*」記号を付けましょう。これはこの形状で削る事を意味しています。

掃引体とシェルフ本体を選択して、「PEN:ブーリアンモデリング」を適用します。するとブラウザの1番下に「BooleanResult」というパートができるので、名前をダブルクリックして「シェルフ本体」としておきましょう。先ほどまでのオブジェクトは削除します。

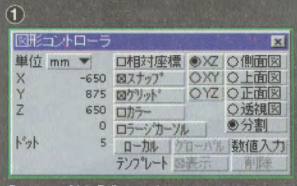
穴ができたら、次は3つの引き出しを閉じた線形状の掃引体で作ります。この引き出しも忘れずに角を丸めておきましょう。

次は引き出しの取っ手です。この部分はパスによる掃引で作ってみます。まず、上面図で掃引するためのパスを「PEN:開いた線形状」を使って描きます。

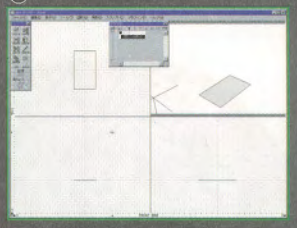
次に、掃引する断面形状を描きます。これは先ほど描いたパスの始点部分に正確に配置する必要があります。正面図で「PEN:閉じた線形状」を使って描きます。

断面形状ができたら、先に描いた掃引するためのパスを選択し、「ツールボックス:記憶」ボタンをクリックします。次に断面の閉じた線形状を選択し、「ツールボックス:掃引」をクリックします。これでパスに沿って掃引された自由曲面ができます。掃引するためのパスは削除します。

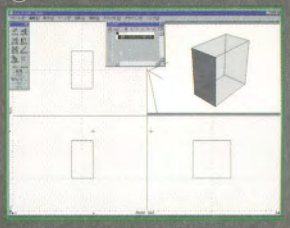
取っ手の根本に滑らかなアールをつけます。自由



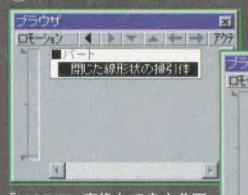
「スナップ」と「グリッド」にチェックを入れる

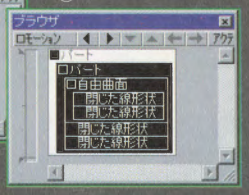


上面図でドラッグして長方形を描画する

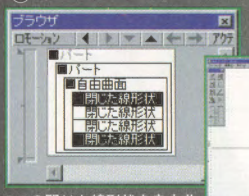


上方向にドラッグして掃引する

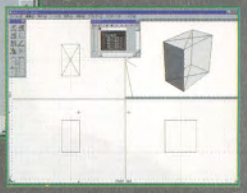




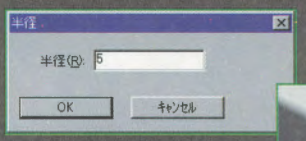
「MODIFY:変換」で自由曲面に変換する

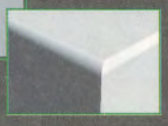


2つの閉じた線形状を自由曲面パートに内包する



「MODIFY:一点に収束」で1つの自由曲面にする

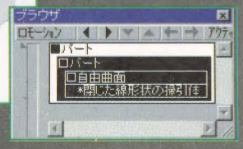




半径を入力すると横方向の角が丸まる

縦方向の線形状を選択し、縦方向の角も丸める

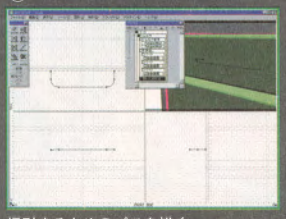
引き出しが入る穴と同じ大きさの立方体を用意する



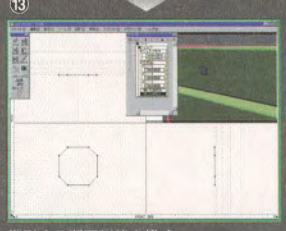
シェルフ本体と同じパートの中に入れ、「*」記号を付ける

掃引体によってシェルフ本体が削られた

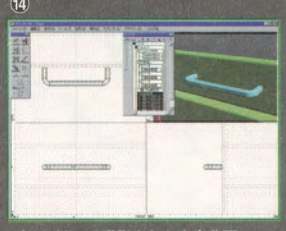
3つの引き出しを埋め込む



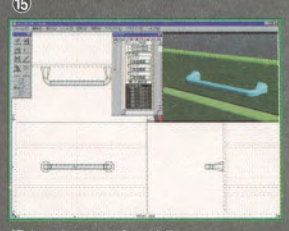
掃引するためのパスを描く



掃引する断面形状を描く



パスに沿って掃引された自由曲面



滑らかなアールをつける

前回はShadeの概要を紹介しましたが、今回は簡単なモデリングを実際に行ってみます。
基礎の基礎レベルですが、これをマスターして応用することによってさまざまなオブジェクトをつくることができるでしょう。

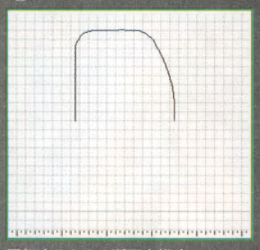
曲面の最初の断面形状を選択して、「MOVE:トランスフォーメーション」ボタンをクリックし、断面形状の中心点をクリックします。表示されるダイアログに数値を入力することによって正確な拡大が行えます。自由曲面の最後の断面形状も同じく拡大します。できた取っ手を複製し、それぞれの引き出しにつけます。

次に、車輪を回転体で作ってみます。まず回転するための断面を正面図で「PEN:開いた線形状」を使って描きます。断面を選択した後に、「SOLID:回転」を選択し、正面図をドラッグして回転軸を指定すると回転体ができます。

できた車輪を複製して2つ並べたら、カバーをつけます。カバーの幅の閉じた線形状を作成し、パスに沿って掃引します。また、車輪とシェルフ本体とをつなぐ軸を円の掃引体を元に作成します。

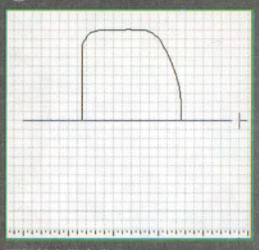
車輪を複製して配置したらシェルフのモデリングは完成です。「シェルフ」というパートを作ってまとめておきましょう。

⑯-1



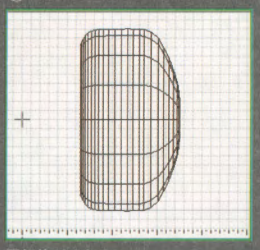
回転するための断面を描く

⑯-2



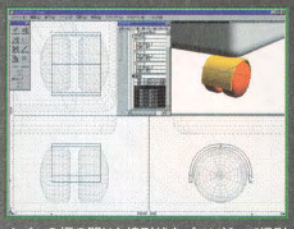
回転軸を指定する

⑯-3



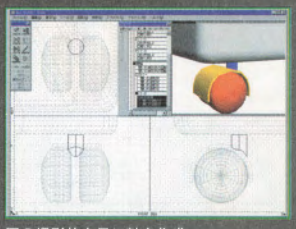
回転体ができる

⑰



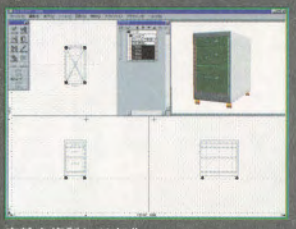
カバーの幅の閉じた線形状をパスに沿って掃引

⑱



円の掃引体を元に軸を作成

⑲



車輪を複製して完成

●デスクのモデリング

長方形を描画し、掃引して天板の大きさを決めます。自由曲面に変換したら、「MODIFY:切り換え」を適用し、縦方向の線形状を選択します。「MODIFY:コントロールポイントの変更」を適用して、X+Zキー[Win]またはCommand+Option[Mac]を押しながら、線形状に交差するようにドラッグすると、コントロールポイントが追加できます。

「MODIFY:切り換え」を適用し、追加された横方向の線形状を少し拡大し、側面にアールをつけます。

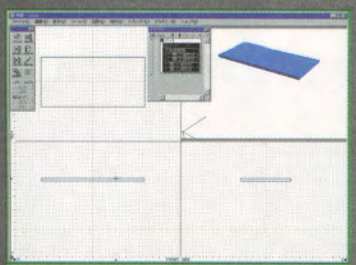
1番上の線形状をコピーして、少し縮小します。その縮小した線形状をさらにコピーして、自由曲面パートの外に出します。これで天板は完成です。「天板」というパートを作り、まとめておきましょう。

続いて足の部分の作成です。立方体を2つ作成し、角を丸めます。次に、足の底に高さ調節のためのパーツを円の掃引体で作ります。

これらを「足」というパートを作り、まとめます。この足部分は逆側にも同じものが必要なので、ミラーコピーします。「足」パートを選択し、「COPY:特別」を適用します。上面図でZ軸上をクリックするとダイアログが表示されるので、「拡大縮小」の「X」の値を「−1」とします。

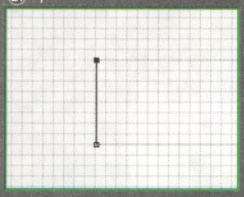
最後に、立方体の角を丸めて裏側の板として配置したらモデリングは完成です。「デスク」というパートを作ってまとめておきましょう。

⑳

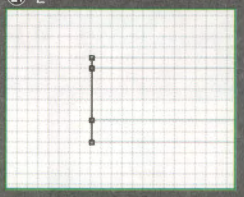


天板の大きさを決める

㉑-1

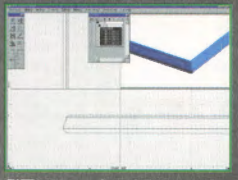


㉑-2



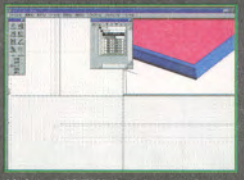
コントロールポイントを追加する

㉒



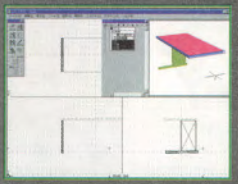
側面にアールをつける

㉓



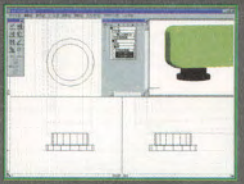
縮小した線形状をさらにコピーし、自由曲面パートの外に出す

㉔



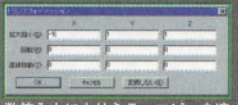
立方体を組み合わせて足部分を作る

㉕



高さ調節のためのパーツを円の掃引体で作る

㉖



数値入力によりミラーコピーを適用する

㉗

裏側の板を作る

●表面材質の設定

表面材質の設定には「PEN:マスターサーフェース」を活用します。複数のオブジェクトの設定をこのマスターサーフェイスに指定しておくと、1度に設定や変更が行えるのでとても便利です。

マスターサーフェイスは各形状ごとに「表面材質」パレットの「使用」ボタンから使いたいものを選択して設定します。パートでまとめて設定すれば、その中のオブジェクトは特に設定しない限り、親のオブジェクトの表面材質に依存します。

㉘

マスターサーフェイスを登録する

㉙

Shade R4

02 Shade R4（中級編）

●Shadeのボディモデリングの特徴

キャラクターのモデリングを行う場合には大きく2つの場合が想定されます。一つは静止画ベースのため、はじめから特定のポーズを付けて考える場合、もう一つはジョイントによる変形機能を使って、アニメーションなどへ対応する場合です。Shadeの場合は現状では変形機能が弱く、ボーンなどの機能が実装されていませんので、スキップジョイントを使った変形を行う場合、いくつかのポイントと妥協点があります。特に問題なのは肩の部分です。静止画であれば肩の部分と「記憶・適用」を使って繋ぐだけでOKですが、アニメーションに対応するためにはかなり工夫が必要なのと、実際に作りたい形状を簡素化したりあきらめることも必要になってきます。

①

ボディの作成イメージ、今回は回転ジョイントでいろんなポーズのとれる汎用ボディを作る

●人体モデリングのポイント

図はposerの画像です。人体モデルを作る場合には、人の骨格や重心の取り方などに注意することが必要です。女性を作る場合、乳房のイメージなどにとらわれがちですが、最も重要なのは背骨のS字ラインだと思います。私の場合は腰のくびれより、むしろ背中の反りを強調するようにデフォルメしています。

②

背骨の部分のラインに注意して、全体の重心を考えながら作る

●ボディの制作

それではモデリングに移りましょう。胴体の制作も頭部の制作と同じく半分だけを制作し、ミラーコピーで作成します。頭部の制作と同じく、なるべく少ないアンカーポイントで、やわらかなラインをつくります。ボディでのポイントはバストと鎖骨の部分の表現です。女性特有のきれいなラインを再現しましょう。

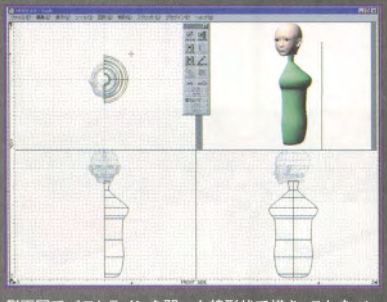
側面図で頭部を表示し、バストラインを開いた線形状で描き、「SOLID：回転」を適用し、回転体を作成します。さらに、「MODIFY：変換」で自由曲面に変換します。さらに不要な右半身を削除して左半身のみにし、この形状をもとに左半身を作成し、ミラーコピーをします。③

側面図でバックラインを調整します。アンカーポイントを移動したら、「スムーズ」や「アイロン」を使ってなめらかな形状にしてしわがでないように気をつけ、背骨の形状を考えながら、美しいラインを作ります。続いて、正面図でサイドのラインを調整し、肩の部分を図のような形状に編集します。最後に、正面図で線形状を追加し、最初に描いた中心のフロントラインを胸の谷間のラインとして調整します。この部分は肋骨に合わせて描きますが、基本的に胸の部分がおなかの部分よりもあまり前には出ないので注意しましょう。④

鎖骨の表現は胴体のモデリングのポイントです。首の部分から鎖骨、肩のの部分を水平方向の線形状追加しながら、アンカーポイントを編集し、調整します。また、バストの下の部分からおなかの部分も線形状を追加して整えます。⑤

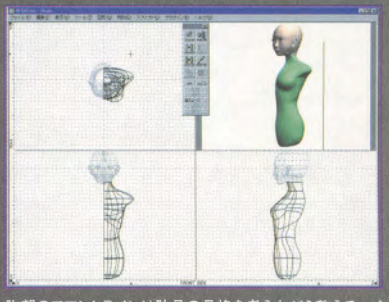
足の付け根の部分は、そこから足を制作するので円形の加工をしておきます。これで右半身をミラーコピーすれば胴体の基本形状は完成です。全体のバランスを調整しながら、しわをとり、美しい胴体部分を仕上げます。⑥

③



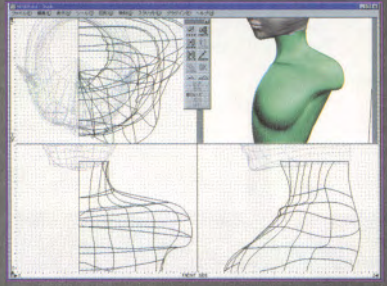
側面図でバストラインを開いた線形状で描き、これをベースに回転体を作成し、胴体のベースとなる左半身を作る

④



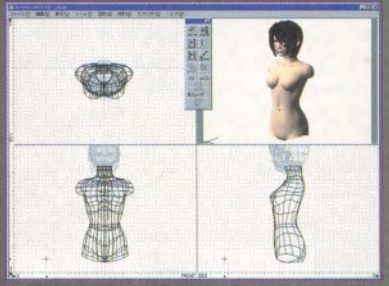
胸部のフロントラインは肋骨の骨格を考えながら整える。バストのイメージにとらわれて、前に出すぎないように注意する。

⑤



鎖骨の表現は女性の胴体を作るときの重要なポイントだ。やわらかい繊細さを表現する

⑥



足の付け根の部分を加工してミラーコピーで右半身をつくれば胴体は完成だ

中級編の第2回目はボディのモデリングです。美少女制作には、顔とともにボディラインも大きな魅力ですから、まず自分のイメージする女性のボディラインをよく観察してみましょう。

●腕の制作

腕は静止画対応の場合は肩の形状をコピーして取り出し、断面を円形に加工して伸ばしながら作れば簡単です。⑦

問題は回転ジョイントで制御しようとする場合です。肩の関節は、最も可動範囲の大きな部分です。肩の関節は360度自由に回せると錯覚するかもしれませんが、人体の構造上は一定の位置で回す方向を切り換えています。これは間接の周りの筋肉の制限のためだと思います。まず、自分で肩を動かしてみて可動範囲を確かめてみましょう。左右に広げるときの可動範囲は図のように体の内側から斜め上までの範囲です。真上まで回せるわけではありません。今回は形状の破綻の制限があるので図のような範囲としました。⑧～⑪

このような可動範囲を得るために、肩の部分は腕側で作ることにします。また、大きな可動範囲を実現するために、デフォルトの腕の状態を左右に広げた位置に作ります。(下におろした位置で作ると上に上げたときの移動量が大きく、破綻しやすいためです。)胴体との接合部分には腕の水平方向の線形状(輪切りの部分)をボディの垂直方向の線形状につなぎます。まずは各部の分割状況を見てください。⑫

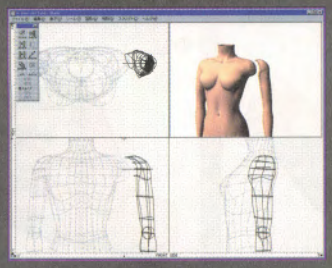
ボディの部分は首周り、胸とおなかの部分を切り離します。⑬

胸の部分は肩を削除し、肩から腕を作る部分との接合のために形状を整えます。「記憶・適用」の使用時には、線形状の方向に注意してください。線方向が違う場合は、「適用」コマンドを使用した後、「MODIFY：逆転」で合わせます。また、それぞれポイント単位での「記憶・適用」が必要ですから、モデファイモードで作業をする必要があります。⑭

ここで、腕から肩の部分を作りますが、接合する先の線形状を確認します。肩の部分の線形状は一つですが、接合する先の線形状はボディの胸の部分、背中の部分、首の3つに分かれています。それぞれをアンカーポイント毎に接合しますが、線形状の方向によっては、「逆転」させることが必要になります。また、「適用」時に「スムーズ」をチェックしておくと、交差方向の接線情報も適用されますが、この部分が「逆転」している場合もありますので、交差方向のチェックも必要です。胸の脇の部分についてはスキップジョイント設定時の動きの制御が難しかったので、さらにベースのボディから胸の部分を切り取り、再度接合しています。⑮

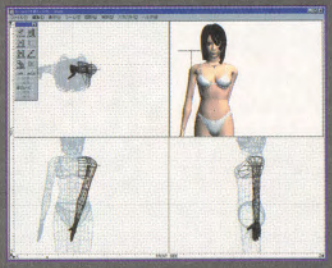
次は肘の部分を作ります。この部分は比較的モデリングは楽ですが、肘の部分の断面の配置を曲がる方向に広めに設定するのがポイントです。回転ジョイントを図の位置に入れます。⑯

⑦



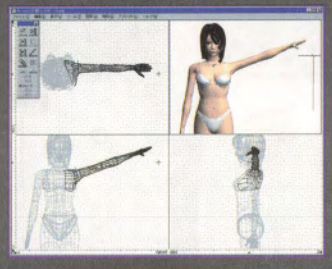
静止画の場合の腕の結合は肩の部分から作れば簡単だ

⑧

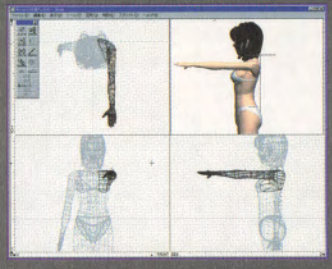


上下、前後の可動範囲を図のように設定する(⑧～⑪)

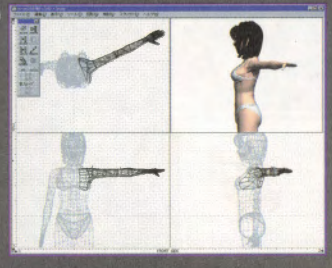
⑨



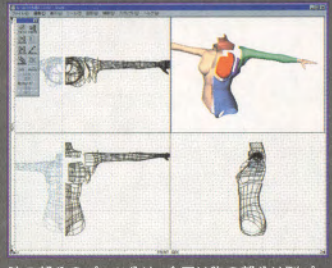
⑩



⑪

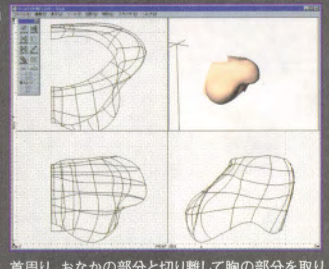


⑫



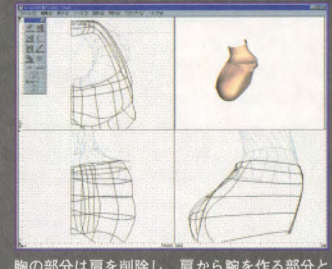
腕の部分のパーツ分け。今回は胸の部分は別パーツとしたが、腕の部分から胸まで一体的につくるのもいいだろう

⑬



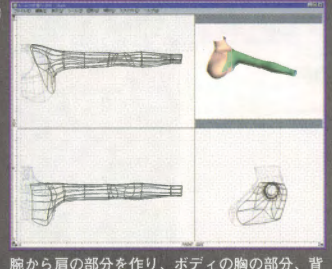
首周り、おなかの部分と切り離して胸の部分を取り出す

⑭



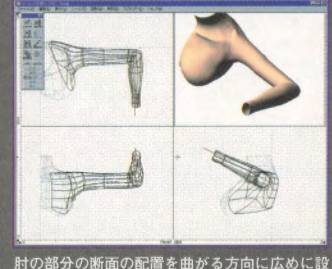
胸の部分は肩を削除し、肩から腕を作る部分との接合のために形状を整える

⑮



腕から肩の部分を作り、ボディの胸の部分、背中の部分、首の3つに接合する

⑯



肘の部分の断面の配置を曲がる方向に広めに設定して回転ジョイントを配置する

●手の制作

手のひらと指の詳細なモデリングを行います。手のモデリングはかなり高度なモデリングです。自然な動きの手を作ることはかなり難しいものです。このあたりはデッサンの基礎として手を描くことが多いのと似ているかもしれません。親指にはスキップジョイントを配置して手のひらとスムーズに一体化しますが、それぞれの指の関節にはスキップジョイントは適用しません。これは指の部分をシャープに見せるためです。実際にはかなりのアップにしないと一体形状でないことはバレないと思います。また、女性の指の表現には「爪」が重要な役割を果たします。女性らしいしなやかな指先を作ります。⑰ ⑱

パーツの分割を確認します。手のひらを一つの自由曲面で作り、指の各関節はそれぞれ別パーツで作ります。⑲

まずベースとなる手のひら部分を自由曲面で作ります。親指の腹の部分は親指側で作りますので、この時点では特にこだわる必要はありません。⑳

指は人差し指を作成したら、拡大縮小でその他の指を作ります。基本は「球」をもとに作ります。関節の位置に球を描き、「自由曲面」に変換します。これを同位置に複製し、それぞれ断面の線形状を追加してから伸ばし、指のモデリングを行います。関節には球の中心部分に回転ジョイントを配置します。4本の指の根本に「前後回転」と「左右開き」の2つのジョイントを設定します。また、指先の部分には爪をモデリングします。自由曲面で作ります。閉じた線形状で一つで描かないように注意してください。上下もしくは左右で分割し、自由曲面にします。これは平面でない一つの線形状で構成された自由曲面では面の定義不足でレイトレーシングで不正なレンダリング結果になるためです。㉑

手のひらには「記憶・適用」を使って接合します。手のひら側にアンカーポイントを追加して、指のアンカーポイントにそれぞれ適用し、なめらかにつなぎます。隣り合う指が根本で交差するように接合するのがポイントです。この部分はほとんど見えない部分なので、形状が交差していても特に問題にはなりません。各指の手のひらとの接合部分にはスキップジョイントを設定しておきます。㉒

親指の部分と手のひらとの接合部分は手のポイントとなる部分です。指の先端部分を他の指と同様、球をもとに作ります。その後、球の中心の円をコピーして、新たに自由曲面のパートに入れ、複製しながら大まかな形にします。㉓

次に接合先の手のひら側のアンカーポイントを決めます。親指側にアンカーポイントを適宜追加しながら、手のひらと接合します。親指とは線方向が違うので、各アンカーポイント毎に「記憶・適用」を使います。細かい部分は手作業で編集します。㉔

腕との接合は腕の部分の一部を切り取り、アンカーポイントを追加し、「記憶・適用」で接合します。㉕

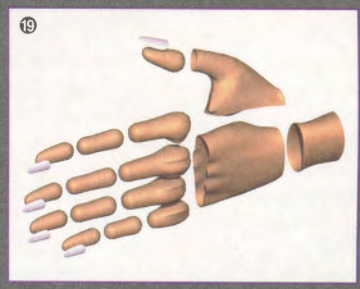
最後に手首の部分に前後に曲げるジョイントとひねる（旋回）ジョイントを配置します。あわせて手首との接合部分にはスキップジョイントを設定します。腕の部分とあわせるとすべての階層構造は次のようになります。㉖

⑰

手の完成イメージ。自由に指を動かせるようにする

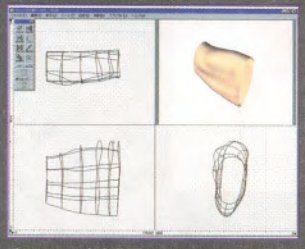
⑱

⑲



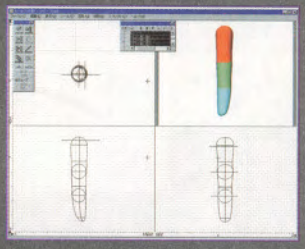
手のパーツ分割。複雑なようだが指はコピーして作ることができる

⑳



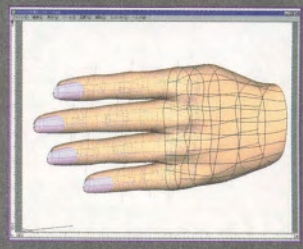
手のひらは自由曲面でだいたいの形を作る

㉑



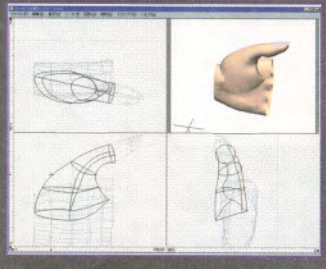
指は球をもとに変形させてつくる。人差し指を作ったら、あとは拡大縮小しながらコピーして他の指もつくる

㉒



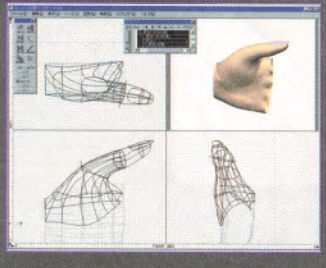
手のひら側にアンカーポイントを追加して、指のアンカーポイントにそれぞれ適用し、なめらかにつなぐ。隣り合う指が根本で交差するように接合するのがポイント

㉓



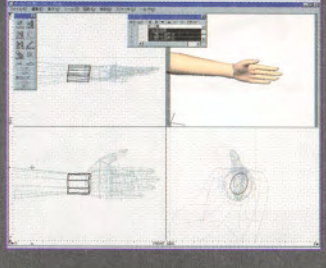
親指も球をもとに変形させてつくる。まずは大まかな形をつくって手のひらと合わせてみる

㉔



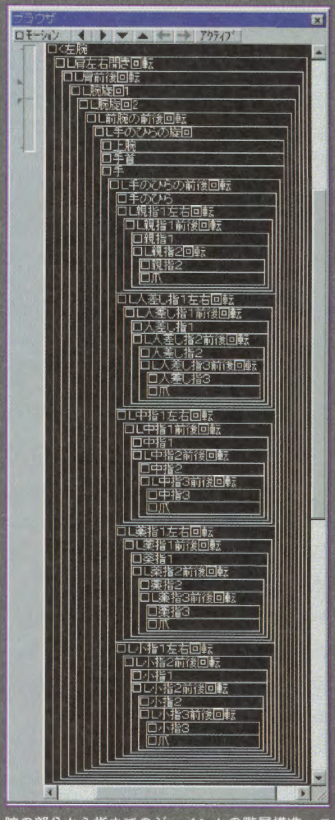
親指側にアンカーポイントを適宜追加しながら、手のひらと接合する

㉕



腕との接合は腕の部分の一部を切り取り、アンカーポイントを追加し、「記憶・適用」で接合する

㉖



腕の部分から指までのジョイントの階層構造。これで自由に腕をコントロールできる

●足の制作

足の詳細なモデリングとスキップジョイントの配置を行います。足の指も手の指と同様の方法で作成します。また、足の付け根の部分は制御が難しい部分ですがここもスキップジョイントを設定し図のように可動するようにします。㉗ ㉘

パーツの分割を確認します。ボディの付け根の部分の線形状をコピーし、ももからつま先までを一つの自由曲面で作り、その後、「かかと」と「足の甲」の部分を分割します。指はそれぞれ別パーツで作り、指の付け根は手の指の接合と同様、アンカーポイントを増やして接合するため、足の甲から分割します。㉙

まずベースとなるボディの線形状を取り出し、自由曲面のパートに入れ、コピーしながら伸ばし、指の付け根まで一気に作ります。この際、ボディ側の形状は「ハイレグ」のような状態にしておく必要があります。㉚

次に垂直方向の線形状を編集し、全体の形状を整えます。足の付け根とひざの部分にはジョイントを配置します。ジョイントを配置して、スキップジョイントでうまく曲げるためにももの部分とひざの部分の線形状を「ハ」の字型に加工しておきます。また、ふくらはぎの部分にも線形状を追加して形を整えます。㉛

足の付け根には、「前後回転」、「左右回転」、「旋回」の3つのジョイントを配置します。膝の部分には「縦回転」のジョイントを配置します。それぞれのジョイントを曲げてみて、曲がり具合を調整します。曲がり具合は垂直方向の接線ハンドルで調整します。㉜

足の指は手の指と同様の方法で作成します。親指のプロポーションは他の指と違い横方向に大きいものですが、人差し指から小指までは拡大縮小で複製します。基本は「球」をもとに作ります。関節の位置に球を描き、「自由曲面」に変換します。これを同位置に複製し、それぞれ断面の線形状を追加してから伸ばし、指のモデリングを行います。爪も手の指と同様作ります。足の指の関節を動かすことはあまりないので、ここでは5本の指全体を指の付け根部分で動かすことにします。このジョイントは足との接合後、配置します。㉝

足には「記憶・適用」を使って接合します。足の先部分を別形状にし、アンカーポイントを追加します。追加したアンカーポイントを記憶して、指のアンカーポイントにそれぞれ適用し、なめらかにつなぎます。手の指と違って、隣り合う指が根本で交差するようにしていませんので、足先の部分は「一点に収束」を使って面を閉じておきます。㉞

つま先部分には5本の指の根本に回転ジョイントを配置し、すべての指を一括して動かします。足との接合部分にはスキップジョイントを設定しておきます。くるぶしの部分には「縦回転」、「横回転」、「旋回」の3つのジョイントを配置します。先ほど作った足の部分はつま先まで一体となっていますが、足首部分のスキップジョイントの設定は面倒なので、ここでは足首から先の部分を分割しています。㉟

㉗

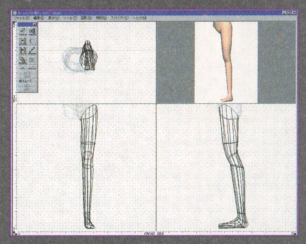
㉘

足の完成イメージ。スキップジョイントを使って動かす

㉙

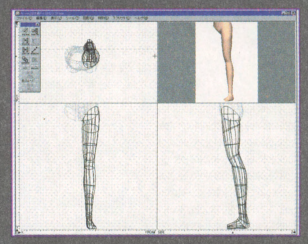
足のパーツ分割。指の部分は手の指と同様につくる

㉚



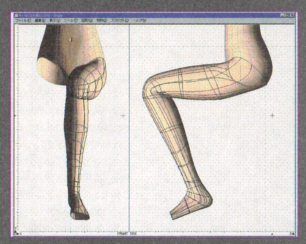
ベースとなる線形状をボディから取り出し、水平・垂直方向の断面形状を調整しつま先まで作成する

㉛



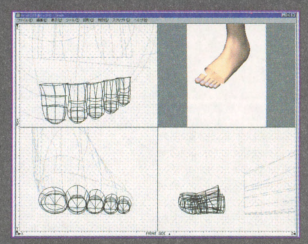
スキップジョイントでうまく曲げるためにももの部分とひざの部分の線形状を「ハ」の字型に加工しておく

㉜



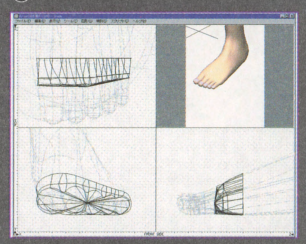
それぞれのジョイントを動かして、曲がり具合をチェックする

㉝



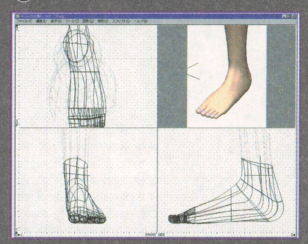
足の指も手の指と同様、球をベースにつくる

㉞



足の先部分を別形状にし、アンカーポイントを追加し、追加したアンカーポイントを記憶して、指のアンカーポイントにそれぞれ適用し、なめらかにつなぐ

㉟

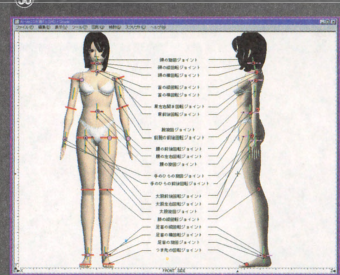


つま先部分には5本の指の根本に回転ジョイントを配置し、すべての指を一括して動かす

●ボディの完成

これでボディ全体が完成です。再度、細部をモデファイして、スキップジョイントでポーズをとらせてみます。参考までに設定したジョイントは図のようになっています。㊱㊲

㊱



ボディ全体をチェックして細部に修正を加え完成。設定したジョイントはこのようになっている

㊲

ジョイントを動かし、ポーズをとらせてみる

次回は衣装をモデリングし、カメラ設定やライティングを行って静止画像を完成させます。お楽しみに。

Shade R4

03 LightWave 3D Ver.6

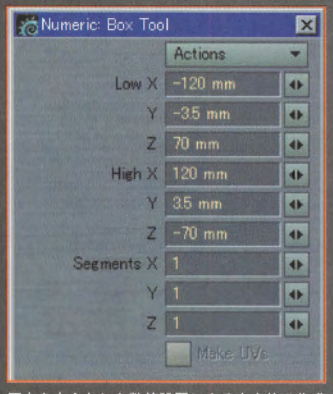
●プリミティブ形状

LightWave 3Dではプリミティブ形状を使ったモデリングが基本となります。「プリミティブ」とはモデラーにあらかじめ用意されている形状で、LightWave 3Dには「立方体」、「球」、「円錐」などがあります。これらを組み合わせたり、変形させたりするだけで、さまざまな形が表現できます。

では実際にノートパソコンを制作してみます。まず、キーボード部分の立方体を作成します。「Object:Box」を選択し、「Numeric」パネルに寸法を入力すると、正確なモデリングが行えます。

また、「Perspective」ビューでは「Alt」キーを押しながらマウスをドラッグすると視点を変更することができるので、形状を確認しながらモデリングを進めましょう。

①



原点を中心とした数値設置による立方体の作成

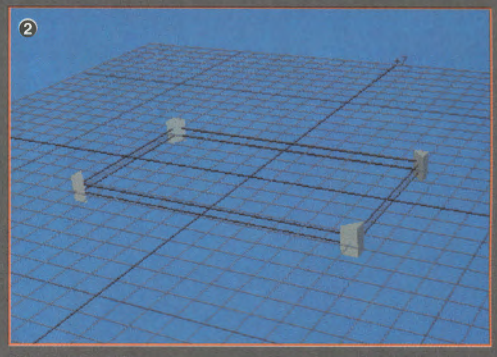
●面取り

立方体ができたら面取りを行います。3DCGでリアリティを出すためにはこの作業は非常に重要です。現実世界にある工業製品（刃物などを除いて）を見てみると、安全のためにほとんどのものに角に丸みがついています。この部分をつくっておけば、光の反射角度が変わってハイライト部分ができ、立体感も増します。まず、縦方向の面取りを行ってみます。バックグラウンドレイヤーにオブジェクトを4つ配置します。オブジェクトを対称の位置にコピーする際には、目測ではなく、必ず「Multiply:Mirror」で行いましょう。

「Tools:Boolean」の「Substract」を実行してバックグラウンドレイヤーにあるオブジェクトとの共有部分を削り取ります。

次に、横方向の面取りを行います。上面のポリゴンを選択し「Multiply:Bevel」を実行すると、ポリゴンを縮小しながら押し出すことができます。底面も同じように押し出します。これでボディー部分の面取りは完成です。

②

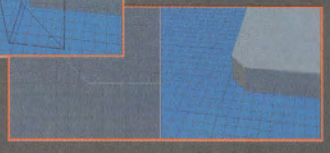


Mirrorコピーを使ってオブジェクトを配置する

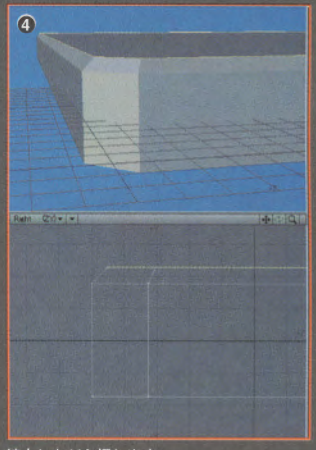
③ -1

バックグラウンドレイヤーあるオブジェクトによって削る

③ -2



④



縮小しながら押し出す

●サーフェイスの設定

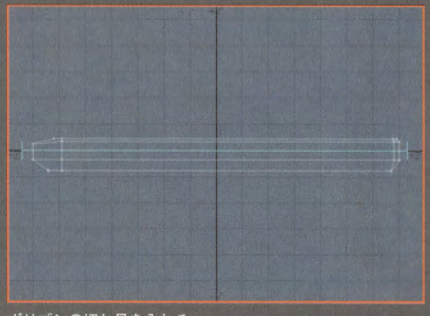
作成したパーツにサーフェイスと呼ばれる色や質感を設定します。サーフェイスはモデラー上で大ざっぱに設定し、レイアウト上で調整するのが基本です。

ボディーにサーフェイスを設定する前に、単色では面白くないので、色の分け目をつくってみます。右面ビューで「Multiply:Knife」を使ってポリゴンの切れ目を入れます。

サーフェイスを設定したいポリゴンを選択し、「Polygon:Surface」をクリックすると「Change Surface」ダイアログが現れます。サーフェイス名を入力すると、色や質感の一部を設定できますが、修正や詳細な設定は「Surface Editor」パネルで行います。

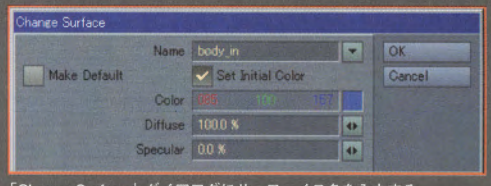
▽基本的なサーフェイス設定
Color……16万色（24ビット）から色を選択
Luminosity……オブジェクト自体が発光する度合い
Diffuse……光の反射率
Specularity……ハイライト部分の明るさ
Glossiness……ハイライト部分の大きさ
Reflection……写り込みの度合い
Transparency……透明度
Bump……表面の凹凸
Smoothing……表面をなめらかにする
Double Side……両面ポリゴンにする

⑤



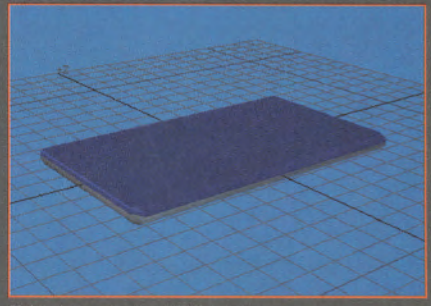
ポリゴンの切れ目を入れる

⑥ -1



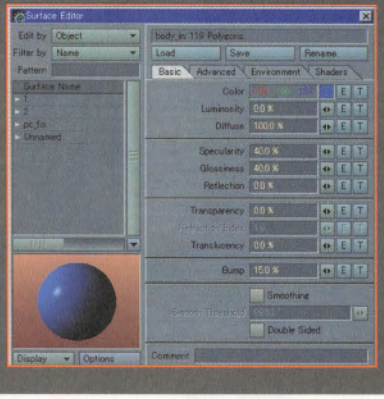
「Change Surface」ダイアログにサーフェイス名を入力する

⑥ -2



設定したサーフェイスが反映される

⑥ -3



詳細な設定は「Surface Editor」パネルで行う

前回はLightWave 3Dの概要を紹介しましたが、今回はモデラー上でのモデリング、サーフェイスの設定からレイアウトへの読み込みまでを実際に行ってみます。

●キーボード・バッテリー部分の作成

ボディー部分にキーボードを埋め込めるように加工しますが、その前に、ボディー部分のモデルをモニター(ふた)部分としても使えるように複製し、別レイヤーに移すか、非表示にしておきます。

まず、キーボードの大きさのボックスを作り、サーフェイスを設定してバックグラウンドレイヤーに配置します。

「Tools:Solid Drill」の「Stencil」でボックスに設定したサーフェイスを選択して実行すると、ボディー部分に切り込みが入り、かつ選択したサーフェイスが適用されます。

ポリゴンを選択し、「Multiply:Bevel」で縮小しながら下げ、さらにもう一段下げます。

次に、キートップを作成します。まずAdobe Illustratorでパスを作成し、保存します。

「Objects:Additional」から「EPSF-Loader」プラグインを選択し、Illustratorファイルを読み込んで、大きさと位置を調整します。

「Multiply:Bevel」で縮小しながら押し出すとキートップの形状になります。

先ほど一旦隠しておいた、モニター部分を表示します。一般的にノートパソコンはボディー部分よりモニター部分の方が薄いので、モニター部分のみ選択し、「Modify:Stretch」で縦方向に少し縮めておきます。

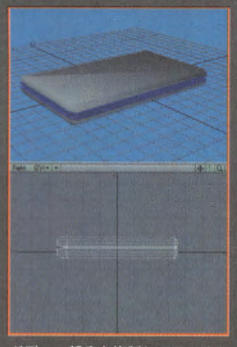
次に、ボディー部分とモニター部分をつないでいるバッテリー部分を作成します。

「Objects:Disc」で円柱を作成します。「Modify:Symmetry」ボタンをクリックしておくとX軸を中心に対称編集が可能になります。一方のポイントやポリゴンを編集すると、自動的に対称のポイント、ポリゴンも編集されるのでとても便利です。

「Multiply:Bevel」で縮小しながら押し出し、「Multiply:Bevel」で拡大しながら押し出し、「Multiply:Smooth Shift」でそのまま押し出しを繰り返し、バッテリーに凹凸を与えます。

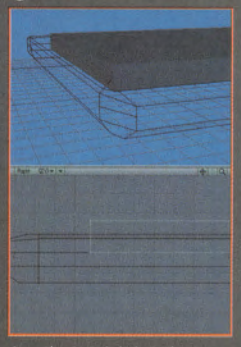
できあがったバッテリーとボディー部分、モニター部分を繋ぐための支柱を埋め込みます。

⑦



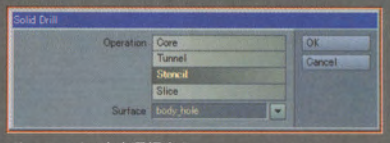
ボディー部分を複製してモニター部分として使う

⑧



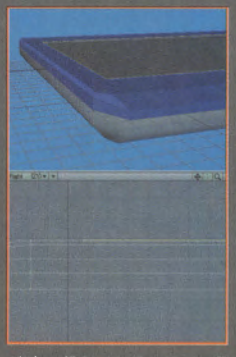
キーボードの大きさのボックス

⑨-1



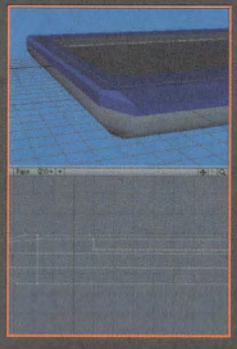
サーフェイス名を選択する

⑨-2



ボディー部分に切り込みが入り、選択したサーフェイスが適用される

⑩

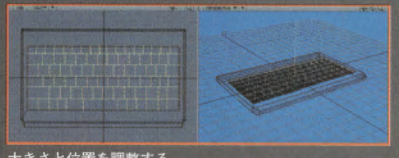


縮小しながら下げ、さらにもう一段下げる

⑪

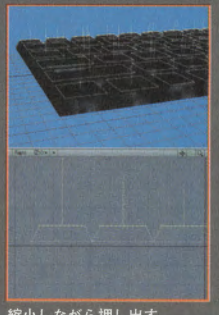
Adobe Illustratorでパスを作成する

⑫



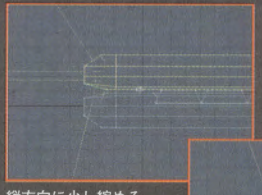
大きさと位置を調整する

⑬



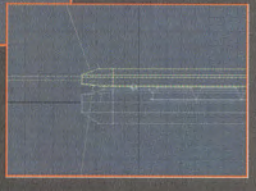
縮小しながら押し出す

⑭-1

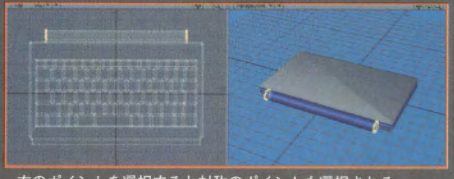


縦方向に少し縮める

⑭-2

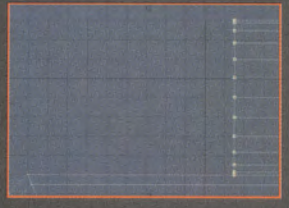


⑮



一方のポイントを選択すると対称のポイントも選択される

⑯-1



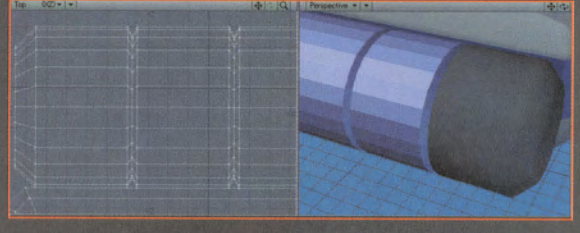
⑯-2

⑯-3

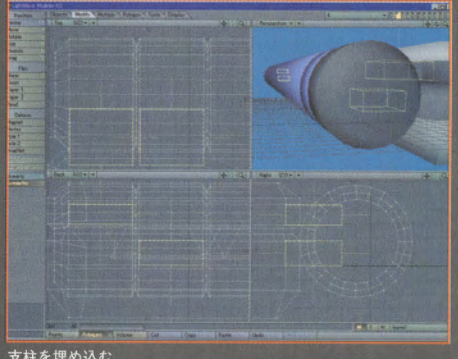
⑯-4

「Bevel」と「Smooth Shift」を使い分ける

⑯-5



⑰



支柱を埋め込む

LightWave 3D Ver.6

●ディティールの作成

ここまでで、だいたいの形はできました。次はディティールを作り込んでいきます。この部分の手を抜くと、あっという間にウソっぽいものになってしまいます。リアリティーを追求するのであれば、時間が許す限り、どんどん作り込みたいところです。

ここでポイントとなるのが、何かを埋め込む時には埋め込む穴も作る事です。これでグッとリアリティが増します。

イヤフォンやマイクのプラグ差し込み口を作成してみます。まず、プラグ差し込み口を埋め込む穴を作ります。バックグラウンドレイヤーに穴の大きさのオブジェクトを配置し、「Tools:Boolean」の「Substract」を実行して共有部分を削り取ります。

そこにその穴より少し小さめのプラグ差し込み口を埋め込みます。

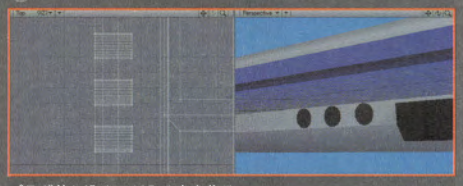
同じように、USB端子やPCカードスロットなどを側面に作り込んでいきます。

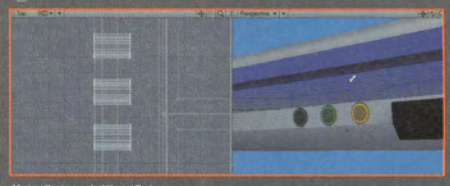
次に上面の作り込みです。モニター部分が邪魔なので、別レイヤーに移すか、非表示にしておきます。クリックボタンを埋め込む穴を同じ要領で作り、クリックボタンの大きさの四角をつくります。バックグラウンドレイヤーに楕円を配置して「Tools:Drill」の「Slice」を実行し、クリックボタンに切り込みを入れます。さらに「Multiply:Knife」で切り込みを入れます。

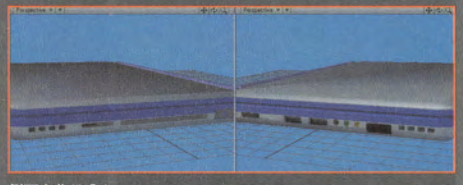
「Multiply:Bevel」で縮小しながら押し出し、ボタンの形を整えます。

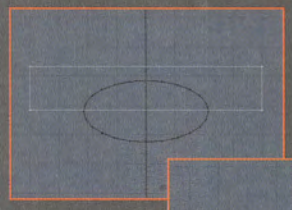
次に、スピーカーの穴を空けます。これくらいの小さな穴であれば、サーフェイスの「Bump」でも表現できますが、今回は実際に穴を空けてみます。バックグラウンドレイヤーに円柱を配置します。「Multiply:Clonel」をクリックすると「Clone」ダイアログが表示されるので、どの方向にどれくらいの間隔でいくつ複製するかを入力します。(大きさや角度も設定できます)

「Tools:Boolean」の「Substract」を実行して共有部分を削り取ります。

⑱

プラグ差し込み口が入る穴を作る

⑲

差し込み口を埋め込む

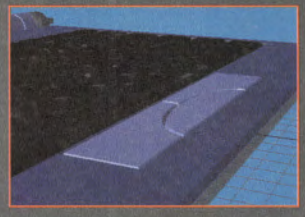
⑳

側面を作り込む

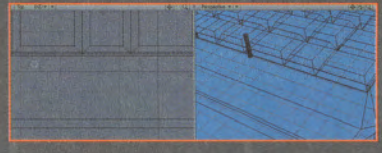
㉑ -1

「Drill」で切り込みを入れる

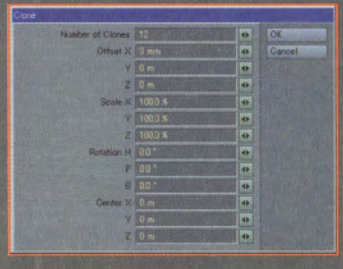
㉑ -2

㉑ -3

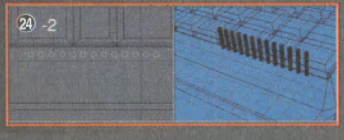
さらに「Knife」で切り込みを入れる

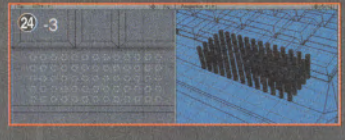
㉒

ボタンの形を整える

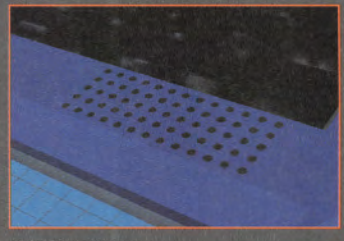
㉓

バックグラウンドレイヤーに円柱を配置する

㉔ -1


「Clone」ダイアログで複製を数値設定できる

㉔ -2

X方向に3mmの間隔で12個複製する

㉔ -3

さらにZ方向に-3mmの間隔で4個複製する

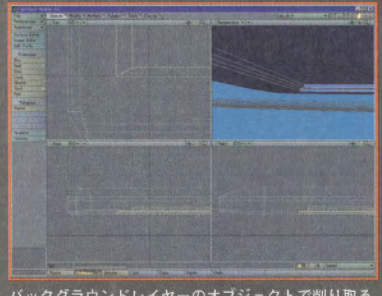
㉕

共有部分を削り取る

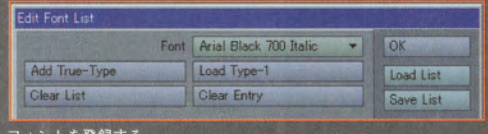
●モニター部分の作成

モニター部分にモニターがはまる穴を空けます。「Tools:Boolean」の「Substract」を使い、これまでと同じ要領でポリゴンに段差を作ります。

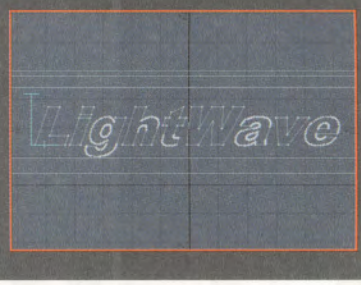
ボディー部分と同じように、ディティールを作り込んでいきます。ここではロゴなども入れてみました。さらに文字も入れてみましょう。文字を入力するにはまず「Objects:Edit Fonts」でフォントを登録します。

「Objects:Text」をクリックすると、L型のテキスト入力ポインタが表示されます。ポインタの上部分をドラッグすると文字の大きさを変更することができ、右下部分をドラッグするとカーニング(文字詰め)が調整できます。入力したら「Multiply:Smooth Shift」で厚みをつけておきます。

㉖

バックグラウンドレイヤーのオブジェクトで削り取る

㉗


フォントを登録する

㉘


ポインタでサイズ変更、カーニングの設定が行える

前回はLightWave 3Dの概要を紹介しましたが、今回はモデラー上でのモデリング、サーフェイスの設定からレイアウトへの読み込みまでを実際に行ってみます。

●テクスチャマッピングの設定

これでモデリングは完成しました。ここでノートパソコン全体の座標を調整しておきましょう。現状では厚みの中心部分が原点になっていますが、レイアウトに読み込む際に、ボディー部分の底面がX-Z平面(地上面)に接している方が配置しやすいです。

「Modify:Move」でも移動できますが、「Reset_on_Ground」というプラグインを使用すれば、簡単にしかも正確に接地面に合わせることができます。

先ほど、だいたいのサーフェイス設定を紹介しましたが、次にテクスチャマッピングの設定を紹介します。LightWave 3Dでは3種類のテクスチャマッピング機能が使え、また、それぞれをレイヤーとして何枚も重ね合わせることが可能です。

▽テクスチャマッピングのレイヤータイプ

Image Map……ペイントソフトで作成した2Dテクスチャを貼る

Procedual Texture……数値設定した要素を元にパターンが作り出される

Gradient……選択したアイテムによってサーフェイス設定に変化をあたえる

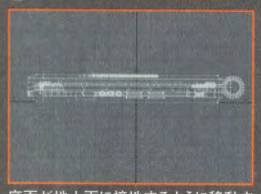
では、実際にモニターに画像を貼ってみます。「Surface Editor」パネルを表示して、モニターのサーフェイスを選択し、「Color」の「T」ボタンをクリックします。「Texture Editor」パネルが表示されるので「Projection」ポップアップメニューから「Planar」を選択します。「Planar」とはX/Y/Z軸の中から1つ選択し、その軸に対して平行にマッピングする方法です。今回はY軸に対して平行になるように「Texture Axis」でYを選択します。ここで「Image」ポップアップメニューから「Load Image」を選択し、マッピングしたい画像を選択します。

読み込んだままでは大きさや中心点があっていないので、パネル下にある各タブによって設定します。この際、「Automatic Sizing」ボタンをクリックするとある程度大きさが自動調整されるので、そのあと微調整すると効率的です。

同じようにキーボードにも画像をマッピングします。

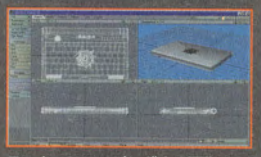
また、ボディー部分の表面は少しザラザラした感じにしてみます。単一ではなく、こうして少しアレンジしてみるとリアルさが増します。「Surface Editor」パネルの「Bump」の「T」ボタンをクリックします。「Layer Type」ポップアップメニューから「Procedual Texture」を選択し、「Procedual Type」ポップアップメニューから「Clumple」を選択します。

㉙



底面が地上面に接地するように移動する

㉚ -1



モニターにマッピングする画像

㉚ -2

位置や大きさや角度を各タブによって調整する

㉛

読み込んだ画像がプレビュー表示される

㉜

キーボードにマッピングする画像

㉝

「Bump」を設定して、凹凸感を出す

●レイアウト読み込み

いよいよレイアウトに読み込んでレンダリングしますが、その前にレイヤーを整理します。複数のレイヤーを持ったオブジェクトをレイアウトに読み込むと、それぞれのレイヤーが別々のアイテムとして認識されます。今回は、モニター部分をバッテリーの軸を中心にして開閉させたいので、モニター部分が独立したアイテムとして認識されるよう、モニター部分とそれ以外というように2つのレイヤーに分けます。

レイアウトを起動し、オブジェクトを読み込みます。すると、先ほど分けたレイヤーが別々のアイテムに分かれているのが確認できます。

最後にPivotPointを移動します。PivotPointはそのオブジェクトに回転や拡大などを指定する際の原点となるポイントです。デフォルトではモデラーの原点の位置にあります。

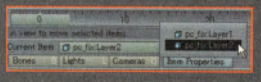
動かす前にキーフレームを作っておきましょう。フレームを「0」にし、「Create Key」ボタンをクリックして、「For:All Items」で「OK」ボタンをクリックします。

「Current Item」でモニター部分を選択し、「Actions:Move Pivot」をクリックします。ドラッグしてPivotPointを軸となる部分まで移動し、キーフレームを作成します。

㉞

2つのレイヤーに整理する

㉟



レイアウトに読み込むと別々のアイテムに分かれている

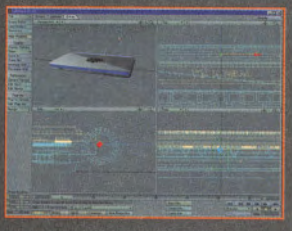
㊱

PivotPointはデフォルトではモデラーの原点の位置にある

㊲

キーフレームを作っておく

㊳ -1



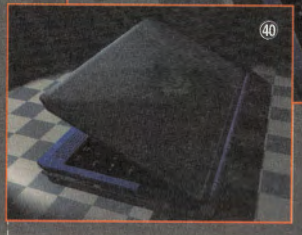
PivotPointを軸となる部分まで移動する

㊳ -2

設定したPivotPointを中心として回転

㊴

㊵



04 LightWave 3D Ver.6 特別セミナー

●髪の毛制作のアプローチ

前回、Shade R4（中級編）では自由曲面へのラップマッピングを行い、表現しました。これは一種の「UVマップ」機能を使ったテクスチャーによる表現です。Lightwaveもver.6になり「UVマップ」機能が搭載されました。これで従来モーフィングで表現していた髪の毛のテクスチャー設定も直感的に操作できるようになりました。しかし、モデリングとテクスチャーによる表現ではどうしても「堅い」イメージを振り払うのが難しく、またリアルな毛髪をモデリングした場合はデータが重く、アニメーションなどの作成に問題がありました。①

そこで最近のハイエンドクラスのCGソフトには専用の毛髪生成プラグインがリリースされています。そして、Lightwaveにも待望の毛髪プラグイン「Sasquatch」がリリースされました。Sasquatchは毛髪生成のプラグインですが、多様性のあるプログラムです。サンプルファイルにも驚くほどリアルな草の設定がありますし、しかも非常に短時間にレンダリングすることができます。ここでは「Sasquatch」を使った髪の毛を作ってみます。

ポリゴンモデルでの髪の毛の表現。キャラに合わせてリアルな表現をする場合は重たくなってしまう

●Sasquatchの機能と利点

Sasquatchを使用することにより、髪の毛の色やカールの具合、濡れた感じの表現などがテクスチャーを描き直すことなく変更できるようになります。毛髪に関して言えば、最も効果的なのは短い髪やひげ、動物の体毛などでしょう。これらはこれまでテクスチャーやモデリングでは大変困難なものでした。②

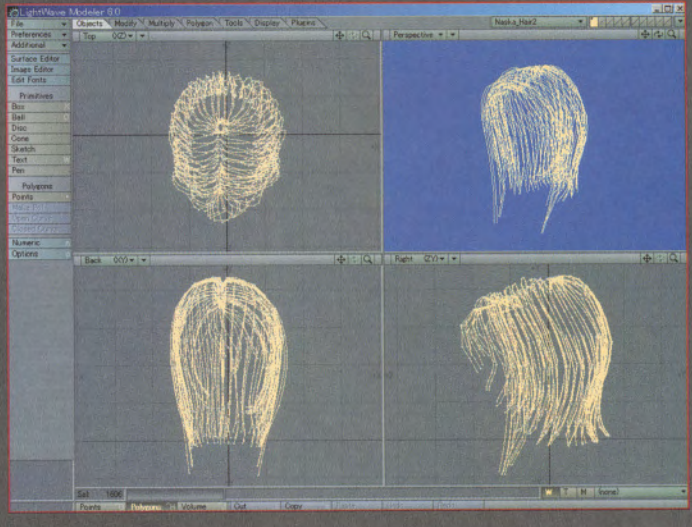
また、MotionDesingnerとの組み合わせで衝突判定をもった髪の毛のアニメーションも可能です。これらはこれまでのポリゴンモデリングでは難しかった機能です。しかし、レンダリング結果でしか形状を把握できないのが難点ですが、これも慣れである程度想像することができるようになると思います。③

Sasquatchのサンプルシーン。素晴らしい草原が描き出されている

同じくSasquatchのサンプルシーン。このような短い毛の表現はテクスチャーでは難しい

●毛髪生成のプロセス

さて、早速Sasquatchを使って髪の毛を作ってみましょう。Sasquatchで女の子の髪の毛を作る場合は、髪型に合わせたガイドをつくる必要があります。このガイドに沿って毛の流れを発生させるので、ガイドの制作は重要です。ガイドは2点ポリゴンで作りますが、「Curve2Poly」というフリーのプラグインでカーブから作ると便利です。実際に毛を生やすようなイメージで2点ポリゴンを植えていくような感じです。少ないガイドでも幅と太さを変えると多くの本数を発生させることができますが、その場合、イメージ通りの髪型にするには慣れが必要です。最初はガイドの密度を上げたほうが仕上がりが予想しやすいようです。ガイドの根元の点ポリゴンには「root」、2点ポリゴンには「Hair」というサーフェース名を付けます。④



ガイドのモデリング。「Curve2Poly」というフリーのプラグインでカーブから作ると便利。毛先の部分は2重になっている

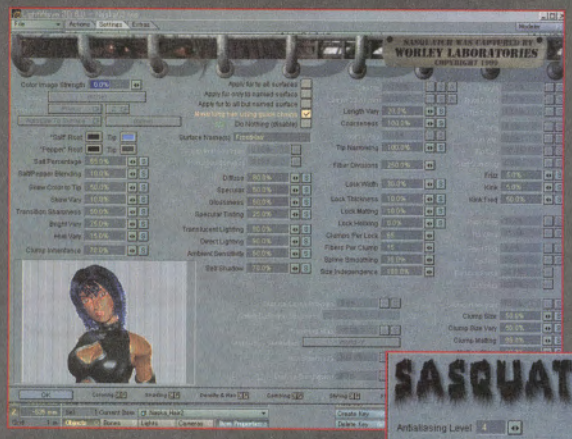
美少女を3DCGで制作する場合、最初の壁は髪の毛の表現でしょう。3DCGでは髪の毛や衣服など、柔らかなものの表現が苦手です。また、CGソフトによって、アプローチの方法は少し違います。ここではLightwave 3D ver.6の毛髪プラグイン「Sasquatch」を使って髪の毛を作ってみます。

●Sasquatchのセッティング

Sasquatchには非常に多くのセッティング項目があります。全ての機能を思い通りに使うにはかなりの時間がかかりそうです。私もまだまだつかみきれていませんが、要所のところだけ説明します。まず、DisplacemapプラグインでSasquatchを選択し設定パネルを開きます。LongHairの設定方法はマニュアルにありますが、ポイントとしては「Coarseness」を高めにし、「Clump」と「Fiver」を髪の毛のイメージの細さの許容量でなるべく小さくすることです。これによりレンダリング時間を節約することができます。⑤

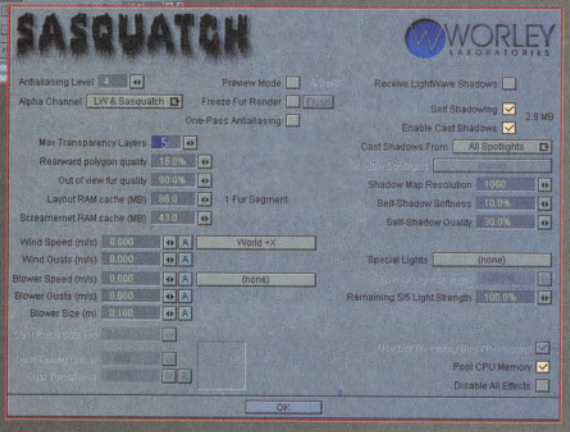
次にPixelFilterプラグインでSasquatchを選択し、設定パネルを開きます。このパネルではライトとシャドウの設定を行います。Sasquatchのファーや髪はLWから影を受けることも、逆に影を落とすことも可能です。またLWのサーフェースに影響を与えずにSasquatchの髪にのみライティングを施すこともできます。ここでは「One-Pass Antialiasing」のチェックを外し、「SelfShadowing」、「MaxTransparency」の数値設定などがポイントです。⑥

⑤



Displacemapプラグインの設定画面。非常に多くのパラメータを設定することができる。「Coarseness」を高めにし、「Clump」と「Fiver」を髪の毛のイメージの細さの許容量でなるべく小さくすることで、レンダリング時間を節約するのがポイント

⑥



PixelFilterプラグインの設定画面。ここでライトとシャドウの設定を行う。「One-Pass Antialiasing」のチェックを外しアンチエイリアス処理での不都合を回避することと、「SelfShadowing」、「MaxTransparency」の数値設定などがポイント

Sasquatchを使った髪の毛の表現。まだ使いこなせていないが、柔らかいリアルさを表現できそうだ。ただし、このキャラにはポリゴンモデリング型の方があっている気もする。作りたいキャラ次第というところだろう

LightWave 3D Ver.6

grad to meet you!
We are Unique Digital.

こんにちは、ユニークデジタルです。

今をときめくスーパーアイドルも、ちょっと前まではふつうの女の子だったわけです。
彼女をスターダムに押し上げたのは、持って生まれた才能と不屈の努力、そして、他の女の子よりちょっぴり多めの運。
才気・根気・運気の三拍子揃って、はじめてアイドルと呼ばれるのです。
だけど、本人にいくらチカラがあっても、それだけじゃあダメ。忘れちゃいけないのは「プロモート」。
彼女の魅力をよりよく引き出し、広い世間にアピールする優れた企画戦略がなければ……。
各方面で話題騒然の“3DCGアイドル”だって同じです。
いまだ世に知られぬ仮想空間の人気者を探しだし、命を吹き込み、新たな伝説をつくるのが、私たちのビジネス。
株式会社ユニークデジタル。期待感と親しみを込めて、ぜひユニデジと呼んでください。

あなたの大切な3DCGアイドルを売り込みます。

3DCGアイドル市場の開拓と創出

「どこにでもいそうで、どこにもいない」「手が届きそうで、なぜか届かない」コンピュータグラフィックスが生み出した蠱惑の美少女たち。それが3DCGアイドルです。3DCGアイドルは、もはや一部の先鋭的ファンだけのものではありません。パソコンモニターから飛び出した彼女たちは、映画、テレビ番組、写真集、インターネット……等々、さまざまなメディアで大活躍。今や3DCGアイドルのマーケットは、生身のアイドルなみに広がりつつあると言っても、決して大袈裟ではない勢いです。となれば、彼女たちのタレント活動をサポートし、活躍の舞台をプロモートするプロダクションが求められて当然。ユニデジは、ブレイク寸前の3DCGアイドル市場を、さらに盛り上げるため、業界12社の共同出資で設立された、3DCGアイドル・コンテンツの企画・制作・運営・管理の専門企業です。

業界の国際標準をつくるのは私たち

インターネットで世界がひとつになった今日、3DCGアイドルの活動フィールドもまた、ワールドワイドに広がっています。だからこそユニデジは、3DCGアイドルの専門プロダクションとして、世界に先駆けて立ち上がりました。ユニデジがめざすところは、3DCGアイドル分野における『世界の常識』づくり。世に現れたばかりでいまだ混沌とする3DCGアイドル市場で『グローバルスタンダード』を築いていくのは、私たちユニデジです。

若手CG作家の発掘・育成・支援も

ユニデジは、3DCGアイドル活用の各種コンテンツビジネスを展開するだけでなく、3DCGアイドルを世に放つCGアーティストの支援・育成も、事業の主軸と捉えています。版権管理や権利諸問題の適正処理、業界ルールの確立、そして新人作家の発掘……等々。この有望な市場で可能性の芽を育み、ひいては新たなコンテンツ文化を創造していくこと。それが私たちユニデジの事業目的であり、夢でもあります。

【共同出資12社】 ㈱ディジット、㈱有線ブロードネットワークス、㈱ナイスクラップ、㈱エフ・プランニング、㈱イー・フロンティア、フォトネットジャパン㈱、㈱光通信、㈱ブラザクリエイト、㈱日本コントラクト、㈱スピードグループ、㈲デジック 他

「デジタルビューティー」iモード待ち受け画面サービスも私たちの仕掛けです

ヒットの陰にユニデジあり

飛飛（FeiFei）・ちあさ・Ai・MATSUOKA・RYOKO……いずれおとらぬ超人気3DCGアイドル「デジタルビューティ」が、ドコモのiモードメニュー「待受画面コレクション」で活動中!! 月額わずか200円で、ファンのハートを魅了してやまない彼女たちが、いつもあなたのポケットに。もちろんカラー/モノクロ同時対応で、毎週新しい画像が追加されています。3DCGアイドルが、より身近な存在になりました!!
（※機種によっては常時待受できません）

「iMenu」▶「メニューリスト」▶「着信メロディー/画像」▶「ビジュアル」▶「待受画面コレクション」

▼▼▼

「デジタルビューティ」

■デジタルビューティチャンネル 月額200円（税抜）
■問い合わせ先:Unique Digital Co.,Ltd.
TEL (03) 5251-5931

Unique Digital

株式会社ユニークデジタル
〒100-0011
東京都千代田区内幸町1-3-6 新日比谷ビル西8階
TEL (03) 5251-5931 FAX (03) 5251-5933
URL>http://www.unidigi.co.jp
E-mail>info@unidigi.co.jp

※各3DCGアイドルキャラクターの著作権・商標その他一切の権利は、それぞれの著作権者に帰属します。

FEIFEI

※画像はイメージであり、実際の商品とは異なります。

■Name:::FeiFei
■Born in:::1999, aged 1?
■Propotion:::T/165cm
■NativePlace:::CYBER CITY
Layer 7 area

ATSUMI

※画像はイメージであり、実際の商品とは異なります。

■Name:::Atsumi Johno
■Born in:::October 3th
■Propotion:::T/164cm,B/?W/?H/?
■BloodType:::O+
■Native Place:::Nakano-ku Tokyo

JUN E LINKS

※画像はイメージであり、実際の商品とは異なります。

■Name:::Jun E Links
■Born in::: ?
■Propotion:::T/?B/?W/?H/?
■BloodType:::?
■Occupation:::Fashion Model

FeiFei >>> ©2000 e-frontier,Inc./Blue Moon Studio Inc. 作者:沖孝智(ブルームーンスタジオ)
ATSUMI >>> ©Sato 作者:Sato
Jun E Links >>> ©Kawamoto/Unique Digital Inc. 作者:河本純一

Special CD-ROM CONTENTS Win&Mac対応

CG iCupid

3DCG pixel & movie magazine

シーグー アイキューピッド iCupid

Dec.2000 Vol.03

■DIGEST MOVIE

テライユキ:CM／CMメイキングビデオ
飛飛
Angela:WALK Ver.2
スドウトモコ:SUBWAY
檸檬藍凪（レモンアイナ）:Graffiti
加納美桜:STAR BOWS
ユニデジプロモーションビデオ

■DIGITAL GRAVURE

テライユキ
Jun E Links
Angela
スドウトモコ
檸檬藍凪
美亜

■SCREEN SAVER

テライユキ
スドウトモコ

■Shade Pro R4.0体験版

■MATSUOKA形状データ集

■ブラウザ

Microsoft Internet Explorer 5.5 日本語版（Win）

マイクロソフト

Internet Explorer5.5は迅速な操作で作業時間を一気に短縮。
IntelliSense（TM）機能から、向上した検索機能、履歴、お気に入り機能まで、Internet Explorerはシンプルで使いやすくなった操作感が魅力だ。
新しい機能として印刷プレビューがあり、これによりWebユーザーはより管理がしやすくなった。DHTMLやCSSのサポートも一層強化されたぞ。

●URL:http://www.microsoft.com/japan/support/ie/iewin32/

Portion copyright © 1995-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft Internet Explorer 5.0

Macintosh Edition 日本語版

Microsoft Outlook Express 5.02

Macintosh Edition 日本語版

マイクロソフト

Webブラウザ「Internet Explorer」と電子メールソフト「Outlook Express」の最新バージョンを収録。Webページの表示がさらに速くなり、さまざまな操作が自動化されている。また、わかりやすいドラッグアンドドロップインストールを採用し、アプリケーションの自動修復機能もついている。

●URL:http://www.microsoft.com/japan/mac/

Portion copyright © 1998-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

■プロバイダ入会&接続ソフト

Win Mac

インターキュー
interQ GO! GO!
2時間無料体験つき1分で接続ソフト

ダイヤルQ2を使った完全従量制プロバイダ「interQ ORIGINAL」を2時間まで無料で体験できる。interQ ORIGINALは初期費用などが一切不要で、利用しただけ課金される非会員制プロバイダ。利用料金は1分20円または1回300円、電話料金と一緒に請求されるので、面倒な手続きは一切なし。

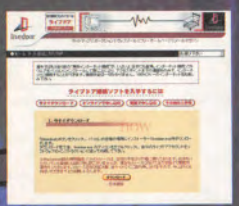
●問合せ先TEL:0120-89-7300 ●URL:http://original.interq.or.jp/ ●収録フォルダ:interQ120minfree(Windows)／interQ 2時間無料(Mac) ●起動ファイル:Setup.exe(Windows)／interQ GO! GO! インストール(Mac) ●ドキュメントファイルが、同じフォルダの「Readme.txt」にありますので、必ずお読みください(Mac)。

Win Mac

インターキュー
interQ MEMBERS
150時間無料つき3分で入会ソフト

「interQ MEMBERS」への入会・接続ソフト。簡単な設定だけで、その場でIDとパスワードが発行される。150時間まで無料で利用できる権利つき。料金プランは、完全従量制(10円/分)、固定+従量制(950円/月、4時間まで)、固定+従量制(2000円/月、15時間まで)、月固定制(3800円)、年固定制(3万円)の5プランから自分に合ったものを選べる。支払いは、コンビニや郵便局、銀行からの振り込みもOK。

●問合せ先TEL:0120-89-7300 ●URL:http://members.interq.or.jp/ ●収録フォルダ:interQ_M(Windows)／interQ MEMBERSインストール(Mac) ●ドキュメントファイルが、同じフォルダの「お読みください」にありますので、必ずお読みください(Mac)。



Win

livedoor
入会金、接続料などすべて無料！

「livedoor」は、入会費用、接続料（インターネット接続）の全てを無料で実現したプロバイダー。つまり、livedoorなら、「誰でも・電話料金だけで・何時間でも」インターネットが楽しめる。必要なデータを入力して会員登録すれば、すぐに無料インターネットサービスが利用可能。

●問合せ先TEL:03-5770-8117 (12:00~21:00、無休) ●URL:http://www.livedoor.com/ ●起動ファイル:livedoor_nt.exe(Windows) ●ドキュメントファイルが、同じフォルダの「はじめにお読みください」にありますので、必ずお読みください(Windows)。
※ Mac版につきましては、準備が完了次第受付を開始する予定です。

■操作手順

ーWindowsの場合

1 このCD-ROMをドライブにセットすると自動的に起動するオートラン方式になっています。本ディスクにCD-ROMをセットし、万一起動しないときは、「マイコンピュータ」や「エクスプローラ」などでCD-ROMドライブに移動してください。

2 自動起動しない場合は、「index.html」をダブルクリックしてください。

3 このCD-ROMは、「Internet Explorer 5(以上)」に対応しています。お使いのパソコンに「Internet Explorer 5(以上)」がインストールされていない場合は、「msie50」フォルダの中に「Internet Explorer 5.5」が入っていますのでインストールしてください。旧バージョンのInternet Explorer/Netscape Navigatorなど、ほかのブラウザでは正確に表示されないことがあります。

4 ムービーにはInternet Explorer 5.5に付属している「Windows Media Player」と「Quick Time4」に対応しています。ムービーを右クリックするとメニューが表れますのでフルスクリーンでの楽しむこともできます。

ーMacintoshの場合

1 このCD-ROMは、「Internet Explorer（4.5以上）」に対応しています。お使いのパソコンに「Internet Explorer（4.5以上）」がインストールされていない場合は、「Microsoft Internet Products」フォルダの中に「Internet Explorer 5.0」が入っていますのでインストールしてください。Netscape Navigatorなど、ほかのブラウザでは正確に表示されないことがあります。

2 このCD-ROMには、HTML形式専用インストーラ「index.html」が付いています。最初に「index.html」をInternet Explorer 4.5以上で起動して、目的のソフトをお楽しみください。

3 index.htmlを起動させると、メインメニューが表れます。目的のソフトが入っているところにカーソルを合わせて、クリックしてください。

4 ムービーの再生には、Quick Time3.0以上が適切にインストールされている必要があります。Quick Timeは、アップルコンピュータのサイト（http://www.apple.co.jp/quicktime/）からダウンロードすることができます。

使用上の注意

動作環境

■このCD-ROMを正しく動作するには、Windows95/98/NT4.0/MacOSの動作環境が必要です。Windows、Windows NT上での動作は保証いたしかねますのであらかじめご了承ください。CPU、RAM容量、ビデオカードの性能などによってソフトによっては重かったり、表示スピードが遅かったりすることがあります。また、ソフトの種類によってはサウンドカードなどが必要なものもあります。

■Windows上使用した場合、CD-ROMが自動的に起動しますが、ネットワークなどの設定によってはInternet Explorerの自動認識の設定がされていない場合があります。この場合はInternet Explorerを起動させ、メニューバーから「開く」などを選択し、CD-ROMドライブ内の「index.html」を読み込んでください。

著作権

■このCD-ROM内の全プログラム・データ・すべて著作権法上の保護を受けております。このCD-ROMの一部または全部のムービー、イメージ、データ、プログラムなどを無断で複製したり、改変したりすることは禁じられています。

免責事項

■本誌「CG iCupid」編集部、弊社（株式会社データクラフト）、制作会社（ユニデジプロモーション）は、このCD-ROMの使用または使用不能から生じた、いかなる損害（営業利益の損失、データの変化・損失など）についても、一切責任を負いません。

サポート

■このCD-ROMの内容に関するお問い合わせは、本誌の「CG iCupid」編集部宛に、下記の住所まで書面にてお問い合わせください。その際、動作環境など（お送りいただきましても回答できない場合もございます）の詳しい内容を記載の上、ご質問は1つの書面で2つ以上にならないようにしてください。

破損・不良品の交換

■使用済みのCD-ROMの不良品は、交換いたしますので、下記の住所まで書面にてご連絡ください。

CD-ROMが自動起動しない場合の対処法

■「スタートメニュー」→「ファイル名を指定して実行」→「参照」→CD-ROMドライブから「index.html」ファイルを開いてください。

〒105-0011
東京都千代田区内幸町1-3-6 幸ビルビル西館
株式会社データクラフト編集部 「CG iCupid」CD-ROM Vol.03係

警告

CD-ROMは高速プレーヤーで再生すると、音が大きくなったり、大音量によってスピーカーを破損することがあります。ヘッドフォンご使用の場合、耳に障害を与えることがあります。

© 人美貴一 © kojie/Unique Digital Inc. © 監等ヤスノリ

http://original.interq.or.jp
interQ ORIGINAL

私達はインターネットの総合インフラカンパニーです。

本誌付属のCD-ROMを今すぐパソコンへ！
完全自動設定でインターネットを楽しめます。

interQGO!GO!
2時間無料体験つき
1分で接続ソフト

このCD-ROMに入ってます

今すぐ高速インターネット

2時間無料体験

本誌付属のCD-ROMから「interQGO!GO!」ソフトをインストールすれば「interQGO!GO!無料体験」アイコンがデスクトップに現れます。詳しくは接続後にホームページ上の「無料&お得コーナー」でご確認下さい。最寄りの無料アクセスポイントまでの通話料は別途かかります。interQGO!GO!インストールに伴う無料キャンペーンのご利用は1台のパソコンにつき1回限りです。アナログのみ対応。

クレジットカード不要 1分でインターネット

当たるプレゼントキャンペーン

SONY VAIO PCV-LX810
SONY Clie PEG500 SERIES

●今なら「interQGO!GO!2時間無料体験つき1分で接続ソフト」をインストールされた方の中から抽選で上記プレゼントが当たります。
●詳しくはインストール後「お気に入り」もしくは「ブックマーク」の中の「インターキュープレゼント第159応募」のアドレスにアクセス!
※マッキントッシュを お使いの方は「interQ2時間無料」フォルダ内の「README.TXT」に記載されているアドレスにアクセス!

入会不要！お試し下さい。

詳しくはhttp://original.interq.or.jpまで。

- 今すぐ! 入会手続きなし! 完全自動設定! パソコンとモデムがあれば **1分で接続!**
- 安い! 入会金 **なし**・固定費 **なし**・使った分だけ **後払い** クレジットカード **不要!**
- 保証! 使いすぎの **心配なし!!** 料金キャップ制・差額返金します!
- 近い! あなたの近くに必ずあります。通話料が **お得!** 全国最大規模 **113ヵ所** のアクセスポイント。
- つながる! 非会員制なのでテレホーダイタイムでも **つながります。**
- 速い! バックボーン毎月強化! **超高速** でネットサーフィン! アナログ33.6K～56Kbpsに対応済。
- 安心! 24時間 **年中無休** の懇切・丁寧テレフォンサポート。 **0990-5-08699** (ゴー！ハローキューツー) 提供5
- 無料! メールアドレス・メールアドレススタンプ Mainichi Daily Mail ホームページ50MB 全て **無料** ニュースグループも見れます。
- 決定! そうです。インターネットするなら インスタントプロバイダ **interQ ORIGINAL**。今すぐ使えてとっても **簡単・便利** です。

※すべてCD-ROMが完全自動設定しますが万が一、IDパスワードが消えた場合等は右記設定をご利用下さい。DNSの設定 プライマリ210.157.0.1 セカンダリ 210.157.0.2 ユーザーID guest03296 パスワード guest

Ver.UP! 超かんたんセットアップガイド windows版

超かんたんセットアップガイド macintosh版

会員制も大好評 ISDN・公衆電話・携帯電話・PHS・テレホーダイ・外国でインターネットをしたい方は **interQ MEMBERS** をお勧めします。本誌付属のCD-ROMに「150時間無料つき3分で入会ソフト」が入ってます。

windowsの方 interQMEMBERS150時間無料つき3分で入会ソフト→Setup.exeをクリック。
macintoshの方 index.htm→interQMEMBERS150時間無料つき3分で入会ソフト→Installをダブルクリック。

詳しくはhttp://members.interq.or.jpまで。

インターキュー株式会社は日本で初めて店頭公開した独立系インターネットベンチャーです。(証券コード：9449)
お問合せ(24時間年中無休) 札幌011-210-0005 仙台022-715-6188 東京03-3770-4444 横浜045-651-9999 名古屋052-683-8999 大阪06-6245-6666 広島082-531-2222 福岡092-714-7999
インターキュー株式会社 〒150-0031東京都渋谷区桜丘町20-1渋谷インフォスタワー10F 03-3770-4444 提供5インターキュー株式会社 連絡先03-5456-2555 番組名 インターネット接続サポート 回線設置場所 東京都 標準利用時間5分 標準利用料金5分あたり500円 (11/29.11/2F.MY)

記載の商品名・会社名は各社の商標または登録商標です。

Unique Digital Report

iモード待ち受け画面集「デジタルビューティ」CGアイドルラインナップ

Unique Digitalが展開している「デジタルビューティ」。すでに3万5000人にも上るユーザーが利用しているこのサービスは、CGキャラクターをより身近なものにしてくれる。画像も毎週更新されていて現在の総登録画像数は400枚以上、しかも月額200円で入手可能。操作方法も分かりやすく、「i Menu」→「メニューリスト」→「着信メロディー/画像」→「ビジュアル」→「待受画面コレクション」という手順で、デジタルビューティのページにたどり着けるのも魅力的！　さらに、iモード対応の携帯端末に続き、11月2日からはEZwebにも対応。詳細は記事中に記載したので、ぜひともご利用してほしい。

Personal Data

飛飛

Age：17
Birth：1999/?/?
Proportion：T165
B92/W59/H89
Blood type: B
Birthplace：CYBER CITY
Layer7 Chungking area

©e-frontier,Inc./Blue Moon Studio Inc.　©koji/D's Garage21　©iceman/D's Garage21　©e-frontier,inc.　©2000 Makoto Higuchi/Ai Project　©Kenji Sugawara/Unique Digitial Inc.　©mishiatsu/Unique Digitial Inc.

Personal Data

Anna

Birth：1983/6/18
Proportion：T16.5
B8.5/W5.5/H8.5
Hobby：Dancing

Personal Data

Non

Birth：1982/2/14
Proportion：T165
B86/W58/H88
Hobby：Shopping

Personal Data

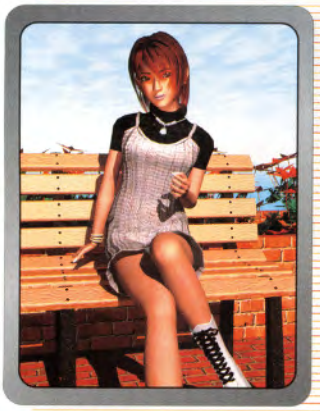
Matsuoka

Birth：?/2/20
Age：23
Proportion：T156
B84/W54/H82
Hobby: a gourmet's tour

Personal Data

RAFU

Birth：6/17
Age：18
Proportion：T159
B?/W?/H?



Personal Data

Ai

Birth：1998/9/ ?
Age：17
Proportion：T162
B?/W?/H?
Hobby：Swimming

Personal Data

川村舞

Age：17
Birth：3/3
Proportion：T164
B82/W56/H82
Blood type：A

Jun E Links

Personal Data

Age：?
Proportion:T?
B?/W?/H?
Occupation：Fashion Model

Personal Data

美亜

Age：18？
Birth：?/?/?
Proportion：T165
B85?/W57?/H83?
Blood type：?

Personal Data

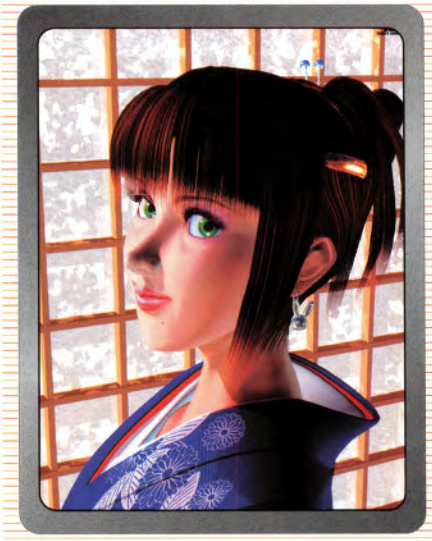
霧島沙由香

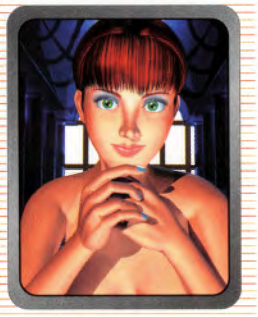
Age：18?
Birth：?/9/9
Proportion：T159
B85/W58/H85
Native place：Tokyo

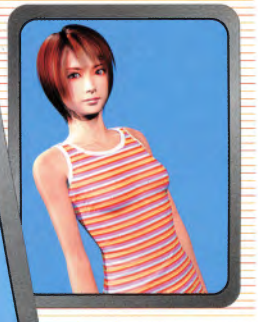
Ryoko

Personal Data

Birth：2098/7/8
Age：23
Proportion：T175
B92/W59/H89
Native Place：TOKYO
(Cyber CITY)







城野あつみ

Personal Data

Birth：10/3
Proportion：T164
B?/W?/H?
Blood type：O
Native Place：Tokyo

©Kawamoto/Unique Digital Inc. ©人美貴一 ©2000 YAMAG's GARAGE ©2000 sato ©Kitada Kiyonobu
©n-arai ©2000.KOUHEI HAYASAKA/Unique Digital Inc. ©Naoki Yamamoto ©中戸川収 ©しまざき靈人

スドウトモコ

Personal Data

Birth：?/?/?
Proportion：T167
B?/W?/H?
Weight：52
Native Place：Tokyo

Chiasa

Personal Data

Birth：1984/6/9
Age：16
Proportion：T160
B83/W58/H85
Hobby：E-mail

YUMI

Personal Data

Age：16
Birth：2015/?/?
Proportion：T163
B?/W?/H?
Blood type：BO(?)

ユニークデジタルからのお知らせ

iモードに続き、今度はEZwebにも対応！

EZweb端末をご利用の方、大変お待たせいたしました！これまではiモード端末にのみ対応していたデジタルビューティが、スタイルを変えて11月2日からEZweb対応の端末にも登場します。新サービスの名称は、「Cyber Cupid」（サイバーキューピット）。待ち受け画面から、イベントインフォメーションやメール配信など、3DCGアイドルのモバイルポータルサイトとなる予定です。気になる料金は、月額300円。CGキャラクターファンの皆さんの登録をお待ちしています。

彩

Personal Data

Age：17
Propotion：T161
B84/W57/H85
Blood type：AB

Kirin

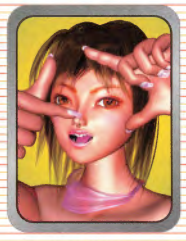
Personal Data

Age：14 (?)
Birth：?/?/?
Proportion：T158
B?/W?/H?
Weight：42

Personal Data

倉田真夕

Age：16
Birth：6/17
Proportion：T165
B83/W58/H84
Blood type：AB



Personal Data

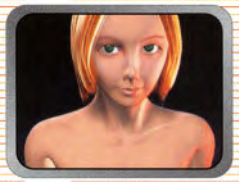
しづる

Age：25
Proportion：T165
B86/W56/H85
Blood type：B
Hobby：Shopping，etc.

Personal Data

OLIVIA

Age：18
Proportion：T156
B?/W?/H?
Address：Japan
Occupation：Fashion Model



©Shimatani/Unique Digital Inc. ©2000 sato ©Ushiyama/Unique Digital Inc.

NEWS & COLUMN

カーニバル2000

9月17日に東京ビッグサイトにて3DCGイベント「カーニバル2000」が開催され、もちろんユニデジもクリエイター、ユーザーの動向を探るべく出展しました。

会場には、雑誌のほかTV局も取材に訪れ、ムーブメントの高まりを実感！そのなかでも驚いたのは、来場のお客様に女性が多いこと。ユニデジブースにも、多くの女性が訪れてくれました。来場した女性は、学生から社会人までと年齢層が実に幅広く、3DCGの裾野はずいぶんと広がっているようです。その理由としては、やはり一般に安価で使いやすいソフトが出回ってきたことも一因ではないでしょうか。それによって、一般の人の3DCGへの敷居が、随分下がってきたように思われます。

また、IT時代の到来で、高速かつ安価な画像配信の可能性がついに視野に入ってきた事にメディア側が注目し始めたのも一因でしょう。とにかく、このイベントで3DCGムーブメントの到来が確信できました。

我々ユニデジメンバーも、業界を盛り上げるべく、さらに頑張っていきます。

STAR BOWS

期待のお笑いコンビ「オードライブ」などが出演する新感覚特撮コメディー（？）「STAR BOWS」（TBS・BS放送「BS—i」にて放映予定）。この番組に、なんと我らが3DCGキャラクター・加納美桜（カノウミオウ）がナビゲーターとして出演することが決定！　皆さん応援よろしくお願いします！

©kojie/Uniqu Digital Inc ©TBS/東宝/レイアップ

e-bay

ユニデジで販売している「フェイフェイ」グッズを、あのアメリカで有名なオークションサイト「e-bay」の日本版、「e-bayジャパン」にてキャンペーン販売を行う事となりました。今までフェイフェイを知らなかった一般ユーザーにも広く彼女を知ってもらおうと、専用ページを作成し、そこでオークション販売と、様々なインフォメーションを展開する予定です。

詳細は下記アドレスでWEBを要チェック！

その他グッズに関する情報はこちら
http://www.unidigi.co.jp/
http://www.d-koen.com/shop

http://www.ebayjapan.co.jp/

第2回 ユニデジ 3DCGコンテスト

ビューティー部門

あなたのキャラクターをデビューさせてみませんか？　数々の3DCGアイドルをプロモートするユニークデジタルが、再び大々的にCGアイドルを募集！　入賞作品は、携帯端末への画像配信、CG iCupidへの露出、ゆくゆくは写真集も視野に入れた展開を考えております。あなたの作品を世界に!!

©Nishino

©人美貴一

©中戸川収

ビジュアルボーイ部門

女性3DCGアイドルが盛り上がりを見せている今だからこそ、次の世代を見据えたキャラクター展開を開拓していかなければなりません。ユニデジが次に狙うのは、なんと3DCG男性アイドル!!
我々とまた新たな時代を切り開きませんか？　入賞作はなんと、今冬スタートする男性キャラクター版携帯待ち受け画面サービスのスタートアップキャラクターに！
そして更にバーチャルバンドを結成し、CDデビューへの道も!?

ノンカテゴリー部門

キャラクターといえば、なにも人物だけにはとどまりません。まだまだ広がり続ける3DCGキャラクター。
あなたの作品が様々な媒体に登場！　企業マスコットやフォトギャラリーなどへの展開する可能性も！
何でもアリの部門です。あなたの得意なジャンルで入選を目指せ!!

©しまざき霊人

©Nishino

©Syunichi Shirai

メジャーデビューを完全サポート!

募　集　要　項

■応募規定
使用ソフト、プロ、アマは問いません。応募作品は他のコンテストにおいて受賞したものでないこと。

■納品形態
自分のイメージする各部門の作品、3カット（胸上、全身、全身ポーズ、画像解像度、保存形態はJPGにて）が入った各種メディア（MO、CD-R等）をユニークデジタル宛てに送付。作品の返却はいたしません。

■賞金
総合グランプリ（全部門の中より1名）：賞金50万円
ビューティー部門金賞（1名）：10万円
銀賞（1名）：5万円
ビジュアルボーイ部門金賞（1名）：10万円
銀賞（1名）：5万円
ノンカテゴリー部門金賞（1名）：10万円
銀賞（1名）：5万円

■〆切り
2001年1月31日　必着

■応募先
〒100-0011　東京都千代田区内幸町1-3-6
新日比谷ビル　西8階
株式会社　ユニークデジタル
「第2回ユニデジクリエーターズコンテスト」係
URL:http://www.unidigi.co.jp.info@unidigi.co.jp

■著作権等
受賞作品に関しての著作権は、（株）ユニークデジタルに帰属するものといたします。

PRESENTS & QUESTIONNAIRE

今号の特集ページでフィーチャーした
テライユキ、飛飛関連グッズも目白押し。
ここでしか手に入らないものばかりだから
見逃すと後悔することになるかも!?
気になるデジタルトレカの内容は
【フォトアルバム】【ショートムービー】
【ゲーム】【ウェブサイトリンク】と超充実!

応募方法

プレゼントをご希望の方は、本誌綴じ込みハガキにご希望のプレゼント記号、下記アンケートの回答をご記入の上お送りください。

応募締切

2001年1月31日（当日消印有効）

※当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

プレゼント PRESENTS

A ポップエッグ（プリンター）+Primal Image FOR PRINTERソフトのセット
商品提供：ソニー
5名

B Primal Image FOR PRINTERソフト
商品提供：ソニー
10名

C テライユキクリアファイル
商品提供：avex mode
10名

D 宍戸留美セット
商品提供：宍戸留美
2名

E 飛飛3D Data Collection Official Book
商品提供:株式会社イーフロンティア
2名

F Digital Beauty フェイフェイ 3Dデータコレクション Shade形状データ集
商品提供:株式会社イーフロンティア
2名

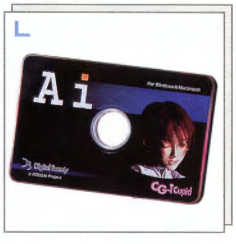
G 飛飛腕時計（赤）
5名

H 飛飛腕時計（黒）
5名

I 飛飛ストラップ
10名

J 飛飛キーホルダー
10名

K 飛飛デジタルトレカ
5名



L Aiデジタルトレカ
5名

M MATSUOKAデジタルトレカ
5名

N CHIASAデジタルトレカ
5名

アンケート QUESTIONNAIRE

Q1.好きな3DCGアイドルを1名あげてください。

Q2.Q1で答えた3DCGアイドルが好きな理由は?

Q3.今号で面白かった企画を3つまであげてください。
1.YT2001⇄2017 テライユキ
2.Fei-Fei Break
3.Story of us　Hitomi Special Gravure
4.Virtual Beauty's on T.V.
5.3DCG界の最強部隊・笹原組の「現在・過去・未来」第2回
6.3DCG Creator Special Talk Battle
笹原和也（笹原組）VS 渡辺伸次（D3D）
7.CREATOR'S STYLE　小島和繁・STONE・羽田宗春・YAMAG
8.Virtual Character in the Future〜デジタルアクターの時代〜／大口孝之
9.3DCG美少女アイドル虎の穴／まつおゆきえ
10.ゲーム美少女キャラの構造分析
11.Virtual Idol in PC World
12.Beauty of Animation
13.Creator's Lounge　宍戸留美
14.collaborate-gravure「檸檬藍凪（レモンアイナ）」
15.collaborate-gravure「加納美桜」
16.collaborate-gravure「RAFU」
17.collaborate-gravure「スドウトモコ」
18.FIRST CONTACT　完全マスター3DCG講座 Vol.2
19.3DCG BOOK REVUE Vol.2
20.NEWS & TOPICS
21.Unique Digital Report
22.Special CD-ROM CONTENTS
23.PRESENTS & QUESTIONNAIRE

Q4.面白くなかった企画をQ3の項目から3つまであげてください。

Q5.今後3DCGアイドルに何を期待しますか?

Q6.好きなCG雑誌は?（一般誌、漫画でも可）

Q7.自分でCGを作っていますか。
1.作っている
2.作りたいが難しそうなので挑戦していない
3.近々作る予定
4.作る気はない

Q8.前述で「1.作っている」とお答えの方はそのソフト名を教えてください。

Q9.今後CG iCupidで取り上げてほしい内容は?

以上、ご協力ありがとうございました。今後の参考にさせていただきます。

COLOPHON

スタッフ STAFF

Publisher	嬉野勝美
Editor in Chief	馬場絵麻
Editor	柴田敦子 洗川俊一（Hugler） 服部精一郎 超音速 森綾子 柿崎俊道 水野宏建
Designer	キタイシンイチロウ（devil robots） イケガミタケシ（devil robots） 富永龍太朗（pop*eye） 木下恭子（pop*eye） 木村友彦（Hugler） 柴田耕輔（Hugler）
Photographer	森“MORRY”鷹博 田淵睦深 高木美佳
CD-ROM	デジパ・ネットワークス
Unique Digital	渡邊喜一郎 福田剛 山下晃二 石曽根みどり

CG iCupid
Dec.2000 Vol.03
3DCG idol & creators magazine
シージー アイキュービッド iCupid

No.19
第2巻15号通巻19号
発行　株式会社ユニークデジタル
〒100-0011　東京都千代田区内幸町1-3-6
新日比谷ビル西8階
電話 03-5251-5931
発売　株式会社ディジット
〒100-0011　東京都千代田区内幸町1-3-6
新日比谷ビル西3階
電話 03-3504-8058（代表）
印刷・製本 大日本印刷
©株式会社ユニークデジタル
©株式会社ディジット
本誌に掲載した内容は2000年11月28日現在のものです。
内容は変更されていることがあります。

Story of us

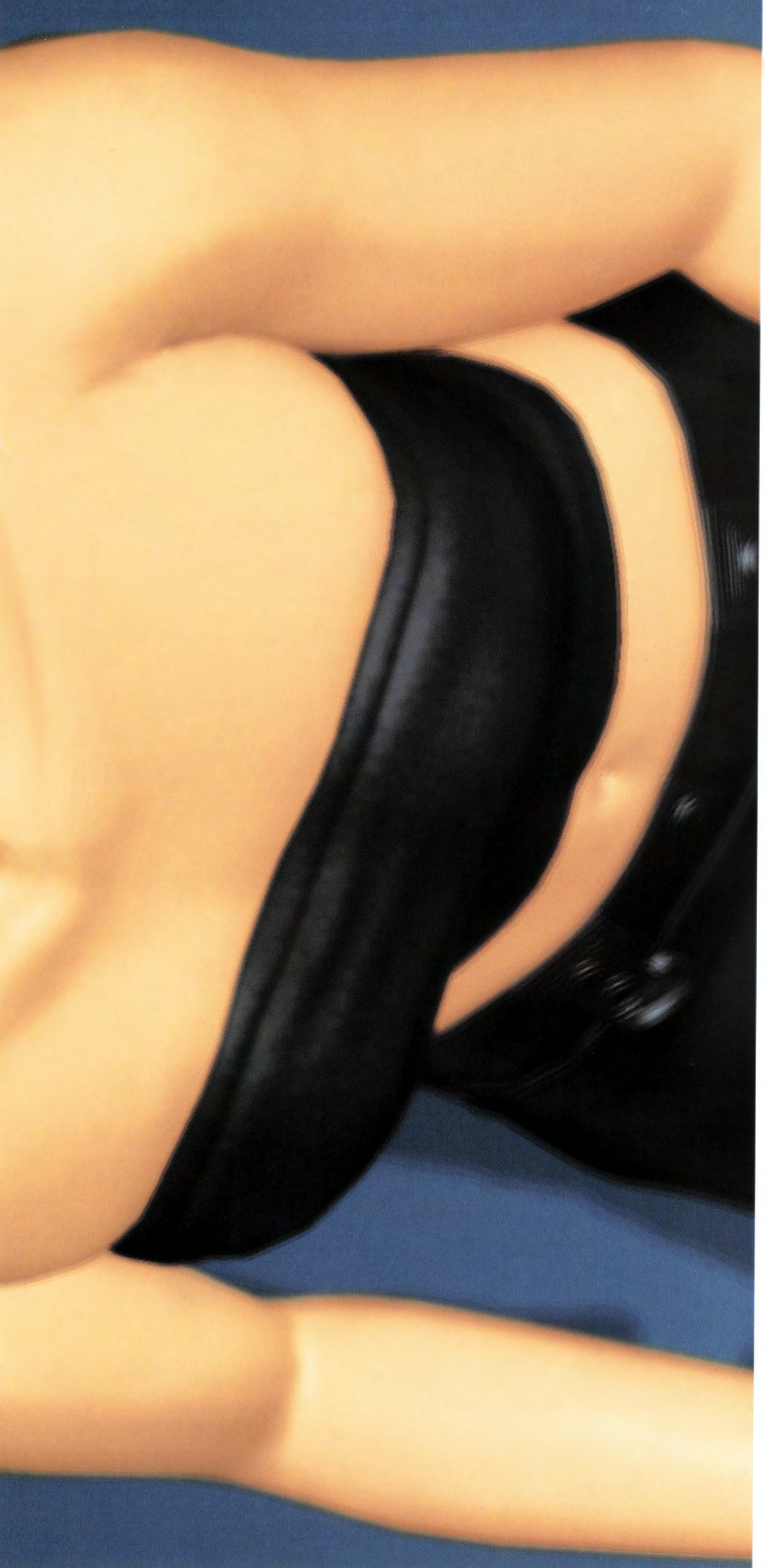
Hitomi

special gravure

新進気鋭のクリエーター・西野道人の手の中から生まれた、ふんわりとやわらかくほほえむ女の子「Hitomi」。
今、彼女は西野氏の手から一歩踏み出して「テライユキのダンシングクィーン」（ビデオ・11月22日発売）に参加するなど、少しずつ動きはじめた……。

© Nishino

Hitomi special gravure
Story of us



Hitomi special gravure Story of us

西野道人
Nishino Michito

リアルで自然な表情をする女の子というテーマで作り始めたのがヒトミです。人間は、笑うとほほや目元が膨らみますが、その辺を上手く再現することを目標としています。現在、表情、髪型、服装などのバリエーションをふやしているところです。完成したいHPにUPする予定ですので1度覗いてみてください。
http://www1.webnik.ne.jp/~n7717

Profile
1970.6.12生まれ
ゲーム会社を3社ほど渡り歩き 1999年7月よりフリー
「ちゃんばらファイター」(株)ボトムアップ CGキャラ作成
「バイオハザード コードベロニカ」ラスボス作成
パズルアクションゲームのCGムービーキャラ作成
カーデザイン会社のデモムービー用に車をモデリング
「ディノクライシス2」笹原組にてモデラーとして参加
「SUPER SONIC JET GIRL 地獄のダンスクイーン編」
(笹原組) ゾンビデザイン モデリング
109ビルポスター(由水 桂) 背景関係製作
ロータス パッケージCG作成
テライユキ/シークレット・フィルムズ DVD
怪盗コメット 背景などのモデリング、及びライティング

Hitomiも参加している「テライユキのダンシングクィーン」が11月22日にビデオになって発売されます。

日本上陸から、わずか1年[※1]足らずで70万人突破の急成長!

「livedoor」が選ばれるワケとは?

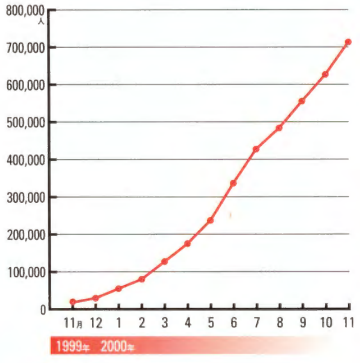
欧米ではもうすでに主流、今や日本でも常識になりつつある無料プロバイダー。昨年秋から日本でサービスを開始して以来、爆発的に会員数を伸ばし続けているのが「livedoor(ライブドア)」だ。どうしてこんなに大勢の人に選ばれているのか?
無料プロバイダーの先駆けとしてユーザー数ナンバー1[※2]の実績を誇る「livedoor」、その魅力と支持される理由を検証してみた。

※1 1999年11月末より ※2 日経マーケット・アクセス<日経BP社発行>調べ

今、話題の無料プロバイダー、その先駆けが「livedoor」

わずか1年前までは、高い接続料を払うのがプロバイダーの常識だった。そこに「広告収入による無料プロバイダー」というシステムを持ち込んだのが「livedoor」。昨年のサービス開始以来、会員数70万人を突破、無料プロバイダーの中でユーザー数ナンバー1[※2]を獲得するという急成長ぶりが、話題になっている。「友達からいいよ、とすすめられて」と会員登録した人が1/3以上。そんなロコミの情報力によって、今も会員数が増加し続けているということは、信頼できるプロバイダーの証。そして何より、Eメールアドレスの取得をはじめ、プロバイダーの全ての基本サービスが何の制限もなく、完全無料なのが「livedoor」なのだ!

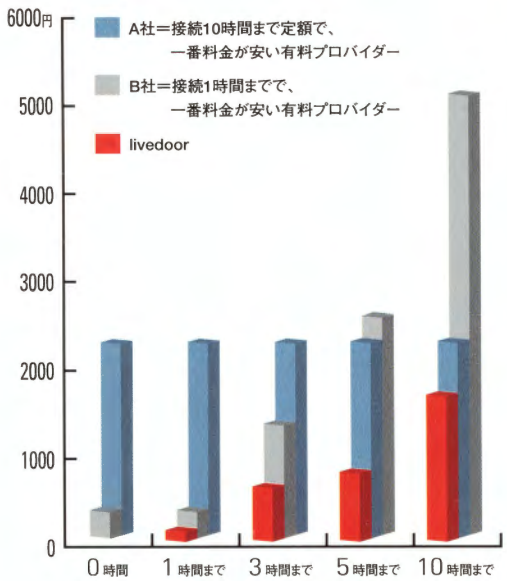
「livedoor」ユーザー数の推移



ポータルコンソールバーは、画面上部に表示、気にならない大きさがうれしい。

「livedoor」のトップページ

インターネット接続時間と月額料金(電話代込みの比較)



電話代込みの他社との料金比較。有料プロバイダーは、一切利用しなくても基本料金がかかってしまうが、もちろん「livedoor」では0円。電話代込みでも「livedoor」ならどこよりも安い。

電話代込みでも1時間180円から! どこよりもおトクにインターネット

「でも、無料ってことは有料のプロバイダーに比べると、それなりに不便な点もあるんじゃない?」。タダより高いモノはないと、こんな不安を抱いている人もまだまだ多いはず。でも、「livedoor」なら大丈夫。様々な使い勝手のよさや便利な機能だって他社にはひけを取らない充実ぶり。

まず何より重要視したいのは、個人情報のセキュリティ&サポート体制が万全なこと。さらに、広告収入による運営のため、費用が一切発生しないので、銀行口座やクレジットカードについて聞かれることもなし! だから、当然、請求書が自宅に届くこともない。また、大規模回線の設置を進め、よりスムーズにつながる環境を目指しているから、イライラやストレスもなく、快適&自由にインターネットが楽しめるというわけ。また接続中、閲覧の妨げにならない親切設計のポータルコンソールバーが、バージョンアップし、使いやすくなったのも人気の秘密だそう。

そして何といっても一番うれしいのは、アクセス時にかかる電話料金まで安くなったこと。電話料金が3分9円で利用できる「ライブドア・フリービット・エコノミーアクセス」なら、何と1時間でたったの180円というから驚き! そのおトク度は、他社のプランと比較しても一目瞭然! 電話料金込みの分野でも業界最低価格を実現してしまった「livedoor」、もう見逃す手はない!

楽しくて便利で何よりおトクなサービス。
口コミ人気の「理由」がここにある

ワケ 理由 1 誰でも入れてアクセスし放題、入会金・接続料は一切不要

年齢や職業、性別といった入会資格は一切なし。インターネットを楽しみたいと考えている人なら、誰でも会員になれる無料プロバイダー「livedoor」。クレジットカードを持っていないというあなたでも、簡単に入会可能。もちろん入会金の必要も一切ない。

ワケ 理由 2 容量50MBものホームページやEメールアドレスの取得もタダ!

ただ受け取るだけでなく、自分からも何か情報を発信してみたい。そんな人にオススメなのが「livedoor」のホームページ開設サービス。無料で50MBもの容量を提供してくれるので、写真や動画をたっぷり盛り込んだオリジナリティあふれるウェブサイトが思いのままに作れる。もちろん、Eメールアドレスの取得も無料だから、コミュニケーションがもっと楽しく、自由になること間違いなし!

ワケ 理由 3 魅力あるコンテンツが続々登場! 未知の世界を発見!

「livedoor」の公式ホームページは役立つ情報満載! 「ビッダーズ」との提携で登場したインターネットオークションでレアなグッズを手に入れたり、ディーラーに足を運ばなくても新車の見積りや中古車情報が手に入る「カーライフ」チャンネルなど、毎日チェックしたくなるコンテンツがもりだくさん。また、自分の理想とする相手を毎日10人も紹介してくれる「出会い」のチャンネルもいよいよスタート間近! アクセスするたびに楽しさが広がるはずだ!

「カーライフ」チャンネルページ

ワケ 理由 4 ニューサービスも充実、さらにおトクに使いやすく

iモード携帯電話や外出先からもメールの送受信やチェックができる「ライブドア・ウェブメール」を無料で提供。定額電話サービス「フレッツ・ISDN」への対応や接続ソフトウェアのバージョンアップ(2000年11月15日からライブドアホームページで新バージョン、ダウンロード開始)など、次々と展開中!

おかげさまで1周年、そして早くも会員70万人突破

livedoor 1st Anniversary Campaign

1周年＆会員70万人突破を記念して「より自由なインターネットライフ」をプレゼント!

A賞 毎週1名様 連続7週間 合計7名様に VISAギフトカード 100万円

B賞 毎週10名様 連続7週間 合計70名様に VISAギフトカード 1万円

ライブドア 1st アニバーサリーキャンペーン

■期間：2000年11月15日ー12月30日
■対象：期間中にライブドアに新規入会された方、もしくは既にライブドア会員の方で、接続ソフトをV.4(11月15日リリース)にアップグレードされた方

詳しくはホームページをご覧ください http://www.livedoor.com/1st/

VISAギフトカードはパソコンショップでもご利用になれます。(一部店舗を除く)

「livedoor」への入会方法

ホームページ(http://www.livedoor.com)から接続ソフトウェアをダウンロードしてください。
(お電話で接続用CD-ROMをご請求することも可能。)

東京 ☎03ー5770ー8117
大阪 ☎06ー6311ー8850
受付時間:毎日12:00～21:00

e frontier http://www.e-frontier.co.jp/

ハチロク、アタル。

イニシャル
頭文字D

高橋涼介の
タイピング
最速理論

CAMPAIGN D

頭文字D映画化決定記念
スペシャルキャンペーン!!

●1等賞：トヨタ AE86/1名様 ●2等賞：アップル iMac/2名様 ●3等賞：エイベックスOVA「頭文字D Extra Stage～インパクトブルーの彼方に…～」/10名様
●4等賞：大陽工業 ラジオコントロールカー ラジカン(頭文字Dシリーズ)/30名様 ●5等賞：イーフロンティア特製Tシャツ/50名様
■応募期間：2000.11.10(金)～2001.1.31(水)当日消印有効 ■応募方法：パッケージに添付している応募シールを官製はがきに貼ってご応募ください

<トヨタAE86の当選について> ●当賞品は中古車を予定しております。●賞品の受け渡しに際しては、有効な普通運転免許証と車庫証明が必要となります。●当選者が20歳未満の場合は保護者の同意が必要となります。●賞品取得に伴う諸費用のうち、源泉徴収分は当方にて負担いたします。車両登録時に必要なその他の法定費用（自動車税、自動車重量 税自賠責保険など）はすべて当選者の負担となります。●賞品に任意保険料は含まれておりません。加入の際は当選者のご負担となります。●オプション装備、仕様は賞品には含まれませんのでご了承ください。●当選後のアフターサービス等については、賞品をお届けした自動車販売会社との間で直接にお願いいたします。

©しげの秀一／講談社・トゥマックス・オービー企画 ©2000 e-frontier,Inc

3DCG idol & creators magazine シージー アイキューピッド iCupid
Vol.03 Dec.2000
iCupid 2000年12月号増刊 12年9月1日 第三種郵便物認可
2000年12月1日発行No.19第2巻15号通巻19号
発行人：嬉野勝美
編集人：馬場絵麻
発行：株式会社ユニークデジタル 〒100-0011 東京都千代田区内幸町1丁目3番6号新日比谷ビル西8階
発売：株式会社ディジット 〒100-0011 東京都千代田区内幸町1丁目3番6号 新日比谷ビル西3階
定価1200円
本体1143円
Ⓛ 1/28
2000 Printed in Japan
雑誌 11516-12
T1111516121208